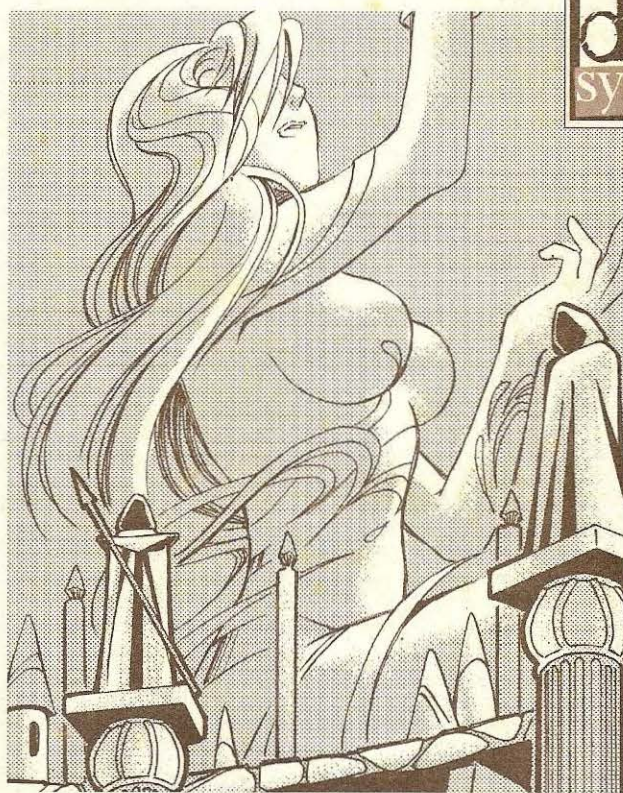
A Libertação de Valkaria

d20 system

Maury • Cassaro • Saladino

A Libertação de Valkaria

Maury "Shi Dark" Abreu

Marcelo Cassaro

Rogério Saladino

Criação e Desenvolvimento para D20: Marcelo Cassaro, Rogério Saladino.

Design: Maury "Shi Dark" Abreu.

Arte: Luiz Eduardo Oliveira, Anderson Nascimento, Erica Awano, André Vazzios.

Diagramação: Marcelo Cassaro.

Mapas: Maury "Shi Dark" Abreu, Dawis Roos.

Capa: André Vazzios.

Impresso por: Book RJ Gráfica e Editora

Diretor: **Ruy Pereira** • Editor Executivo: **Marcelo Cassaro "Paladino"** • Editores Assistentes: **Rogério Saladino, J.M.Trevisan** • Scanners: **Edilson Gedo, Wagner F. Nunes** • Sede: **Rua Joaquim Lapas Veiga, 532 e 536, Jardim do Lago, SP/SP, CEP 05550-010** • Redação, administração e depto. comercial: **fone (11) 3052-2288** • Circulação: **Antonio Marcos** • Distribuição exclusiva para todo o Brasil: **Fernando Chinaglia S/A, Rua Teodoro da Silva, 907, Grajaú, CEP 20563-900, RJ/RJ, fone (21) 3879-7766** • Impressão e Acabamento: **Cunha Facchini**• Atenção: **DRAGÃO BRASIL e TORMENTA não têm representantes autorizados em nenhum lugar do país. TORMENTA é uma publicação da Editora Talismã Ltda.**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Abreu, Maury "Shi Dark"
A Libertação de Valkaria / Maury "Shy Dark" Abreu, Marcelo Cassaro, Rogério Saladino. -- São Paulo : Talismã, 2004.

"d20 system"

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia I. Cassaro, Marcelo. II. Saladino, Rogério. III. Título.

04-4066 CDD-793.93

Índices para catálogo sistemático:
1. Jogos de aventura : Recreação 793.93
2. Jogos de fantasia : Recreação 793.93
3. "Roleplaying games" : Recreação 793.93

Sumário

A Maior Ambição

ANDERSON 2004

Sua mão macia deslizava pelo mármore da sacada. Nenhuma rachadura, nenhuma falha. Nenhuma imperfeição, por mínima que fosse. A mesma exatidão poderia ser encontrada em cada parede, aposento ou objeto naquele palácio. A mesma simetria implacável.

E não apenas no palácio, mas também no mundo à volta. Ao longe, uma cadeia de montanhas exibia picos com a mesma altura, a intervalos iguais. No céu de azul uniforme, nuvens idênticas corriam em velocidade constante e formações rígidas. Rios de margens retas e curvas exatas cortavam planícies de formas geométricas. Mesmo as árvores e suas folhas cresciam seguindo padrões rigorosos, exatos.

Contra o cenário correto de Ordine, sua forma esbelta e seminua parecia ainda mais deslocada, mais imperfeita. Espirais lilases dançando sem rumo sobre a pele rosada, imitando o movimento dos cabelos de mesma cor. Mesmo absolutamente imóvel, mesmo observando a paisagem serena, ela parecia inquieta.

Khalmyr nunca entendeu o que a fazia tão linda. Claro, as deusas sempre são belas, são a perfeição — e perfeição, ele bem sabia, é o objetivo final de todas as coisas. Glórienn era a perfeição entre os elfos. Wynna era a perfeição entre os gênios e fadas. Allihanna entre os seres da natureza, e Tenebra entre suas criaturas da noite. Todas perfeitas. Todas belas.

Como alguém podia ser bela por sua imperfeição? Por suas falhas? Seus defeitos?

Como sua raça eleita poderia desejar alcançá-la, se não havia um padrão a alcançar? Como seguir as regras de alguém, se não há regras a seguir? Tal anarquia, em uma criatura supostamente igual a ele, perturbava Khalmyr profundamente.

Mas lá estava ela. Nunca a mesma, mas sempre ela. Não o caos mutante e insuportável de Nimb, mas ainda assim diferente a cada olhar, a cada momento.

O Deus da Justiça chegou mais perto, sua armadura exalando música metálica ao mover-se. Cruzou os braços. De todos no Panteão, era o único que parecia mais gentil de braços cruzados.

— Você sabia que seria apanhada. Sabia que seria castigada.

— Eu sabia que isso poderia acontecer — Valkaria respondeu, sem tirar os olhos da paisagem.

— Achou que poderia conseguir? Achou que vocês três tomariam o Panteão?

— Havia uma chance.

— Aqui não há "chances" — grunhiu Khamlyr, com evidente desprezo pela palavra.

— Ahn, perdão. Vivo esquecendo.

Ela virou-se e sentou na murada. Fitou o irmão deus com olhos que mudavam constantemente de cor.

— Como é estar sempre certo? — disse, em tom de acusação. — Jamais ter dúvidas sobre o que se deseja? Jamais chorar por um erro que cometeu, ou nunca lamentar algo que não fez? Como consegue?

— Você gostaria de ser como eu? Por isso tentou usurpar minha liderança?

— Não! — ela gritou, então acrescentou insegura. — Não é nada disso...

— Então por quê?

Silêncio. Uma brisa de temperatura constante soprou. Valkaria não sentiu frio, mas mesmo assim segurou os próprios ombros.

— Você conhece a história do sapo e o escorpião?

Khalmyr conhecia. Mas deixou a deusa falar assim mesmo.

— O escorpião queria atravessar o rio. Pediu ao sapo para fazer a travessia em suas costas. O sapo tinha medo de ser picado, mas pensou: se ele me matar, vou afundar e ele morrerá também. Certo de que não seria atacado, o sapo concordou.

"Então, no meio do caminho, o escorpião picou o sapo. — Por quê?! — ele perguntou, enquanto o veneno agia e ele morria — agora vamos os dois morrer! Por que fez isso?"

"E o escorpião respondeu: porque é a minha natureza."

Khalmyr não precisava da parábola para entender. Ela era a Deusa da Ambição. A deusa de uma força, uma emoção, que impele todo ser senciente a alcançar o inalcançável. Uma qualidade que, se nem sempre pode ser admirada, deve entretanto ser respeitada. Talvez tanto quanto a ordem, o bem ou a vida.

Valkaria nunca seria verdadeiramente feliz. Ela sempre estaria em busca de algo que não tinha. Ou pior, de algo que não poderia ter. Como agora.

— Entendo que você seja assim — ele disse, em seu tom sempre grave. — Teria acontecido cedo ou tarde. Ambos sabíamos.

"Mas e quanto a eles?"

Khalmyr apontou com o olhar, de uma forma que apenas deuses podem, para além dos limites de seu reino. Para o Plano Material, onde estava Arton. Para as vastas nações que prosperavam e guerreavam no continente sul, ainda populoso e civilizado naquela época.

— Por que fazê-los assim? Por que precisam passar pela mesma angústia, pelo mesmo martírio?

— Olhe para eles, Khalmyr — ela disse quase ofegante, soltando os braços, os olhos cheios de orgulho. — São indomáveis. Conquistadores. Invencíveis.

— As crias de Megalokk também eram. Tivemos que contê-las.

— Não creio! — a deusa vociferou, em tom de revolta. — Como pode compará-los a monstros? Não acredito que não consiga ver a diferença!

— Ah, mas eu vejo a diferença.

E desta vez Valkaria ficou surpresa, pois havia compaixão na voz de Khamlyr.

— Eles não são maus. Não são cruéis. Eles temem o desconhecido, mas mesmo assim o enfrentam. Eles aprendem com seus erros, mas não cessam de cometê-los. Contagiam os outros com sua energia. Têm vidas curtas, mas intensas. Não importa o que aconteça, nunca deixam de ser eles mesmos — mesmo sem saber quem são eles mesmos. Pois não existe o humano perfeito.

"Incrível. Uma raça que nunca será perfeita, mas mesmo assim nunca desiste de tentar. Admiráveis, esses humanos. De todas, Valkaria, não pensei que seria você a mãe da raça dominante. Mas agora parece tão lógico..."

— Você... os admira?! — sussurrou ela, incrédula. — Eu não fazia idéia...

— Eu os admiro, sim. Mas também lamento por eles.

"Você os fez à sua imagem. São eternos descontentes. Mesmo com a conquista do mundo, não vão descansar. Mesmo com a soberania sobre as outras raças, não vão parar. E nunca, nunca vão encontrar a felicidade verdadeira. Nunca vão conhecer a realização. Sua jornada nunca terá fim."

— Lin-Wu costuma dizer que o importante não é o destino, mas sim a jornada — ela disse, orgulhosa de como o Deus Samurai também acolheu os humanos como seus eleitos, e fez deles um povo de honra.

— Justamente! Uma jornada de desejos irrealizados, de anseios nunca satisfeitos. Não acha isso cruel? Fazer com que os mortais sofram como você sofre?

Valkaria sorriu suave, sentindo o peito aquecido. Por alguma razão, era confortador saber que Khalmyr não tinha todas as respostas. Ele não entendia todas as coisas.

— É assim que você me vê? Acha que estou sempre infeliz? Que sou algum tipo de eterna amaldiçoada?

A deusa tocou o rosto rígido de Khalmyr, sentindo uma estranha e inadequada piedade. Nem parecia ser ela prestes a receber o castigo divino.

— Seus dois parceiros serão afastados do Panteão para sempre — ele disse, como se lendo a mente de Valkaria. — Outros dois logo vão ascender para tomar seus lugares. Mas você não terá o mesmo fim.

— Não...? — espantou-se outra vez a deusa.

— Os humanos não merecem pagar pelo crime de sua criadora. Eles já sofrem o bastante, não serei eu a impingir-lhes mais tristeza. No entanto, deve ainda haver castigo.

"Você diz que os humanos são movidos pelo desejo. São movidos pela busca, pela jornada. Pois que eles tenham uma busca. Um desafio. E quando esse desafio for vencido, você estará livre para retornar."

De alguma forma, naquele momento, cada ser humano em Arton podia sentir um estranho entusiasmo enquanto Khalmyr explicava as regras e Valkaria ouvia com excitação crescente.

— Você será transformada em pedra. Aprisionada na forma de uma grande estátua, em meio ao desolado continente norte. No coração do colosso, haverá um labirinto. O mais perigoso labirinto jamais pisado por mortais. Cada membro do Panteão — incluindo você e eu — contribuirá com seus próprios desafios.

Havia ainda uma série de outras regras, como o fato de que Valkaria não seria mais reconhecida ou lembrada em áreas distantes da estátua; seus clérigos e paladinos teriam seus poderes reduzidos; e também o próprio segredo do desafio, conhecido apenas pelo sumo-sacerdote da deusa. Mas nada daquilo importava. Quanto maiores as dificuldades, quanto mais obstáculos Khalmyr apresentava, mais a deusa brilhava de emoção.

— Tem certeza de que entendeu? — o Deus da Justiça sabia não ser correta uma reação tão feliz diante do que estava por vir.

— Sim! Claro que sim! Você está colocando meu destino... minha vida... nas mãos deles!

— Não está preocupada?

— Como poderia?! Como, se agora tenho a certeza total de que serei salva?

— Como pode ter essa certeza?

— Porque confio neles! Foram feitos assim. Feitos para nunca desistir. Feitos para superar qualquer coisa, não importa quão difícil seja.

— Levará muito tempo.

— Esperarei. De joelhos. Clamando por sua ajuda.

— Em geral os devotos oram aos deuses pela salvação. O contrário não é comum.

— Eles não são um povo comum.

Sem mais nada a dizer, Khalmyr sacou a espada Rhumnam. Valkaria recuou, assustada: mesmo com a confiança que tinha na própria salvação, o castigo não era fácil de enfrentar.

A deusa chorou. Suas lágrimas caíram em diversos pontos de Arton.

— Olhará por eles até minha volta? — pediu.

— Sim. Tem minha palavra.

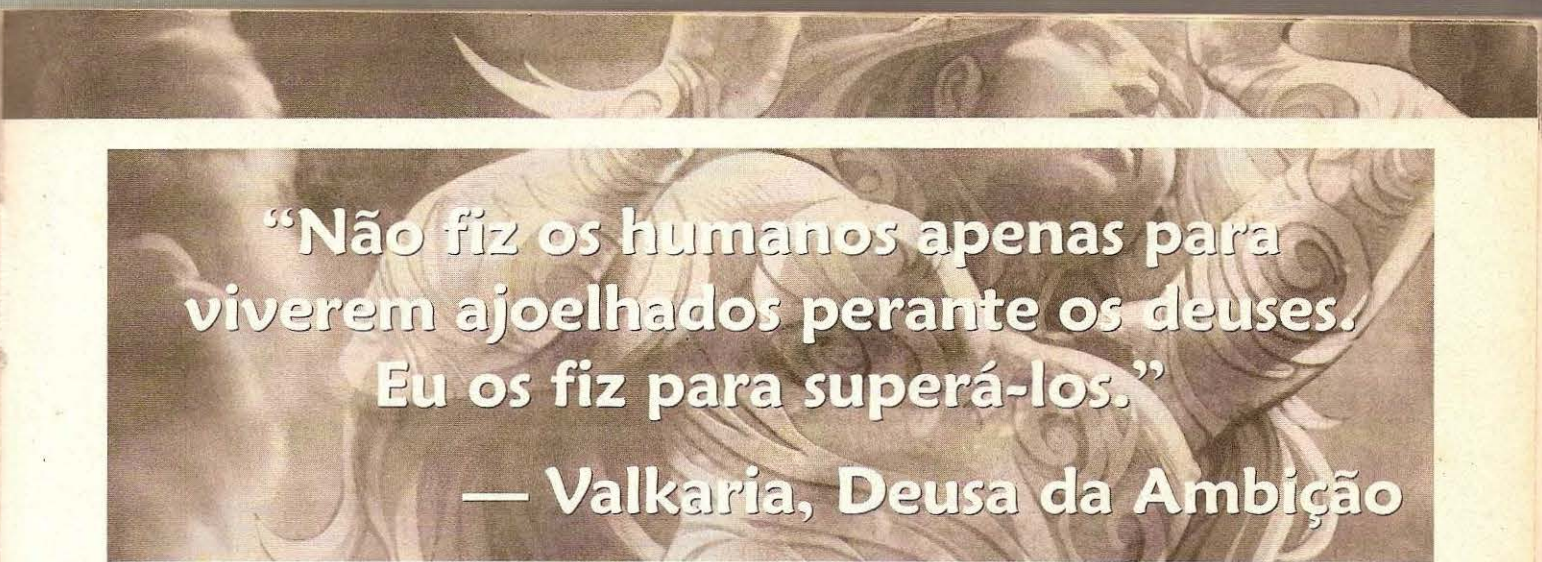
— Então estou pronta.

Deu as costas a Khalmyr, pousando as mãos trêmulas na sacada, e esperou pelo golpe. A espada riscou no ar um arco perfeito de luz, mas parou no meio do caminho. Khalmyr sentiu que a deusa condenada ainda tinha algo a dizer.

— Haverá, sim, um fim para a jornada.

"Os outros deuses querem a adoração e admiração de seus povos. Querem que seus devotos sejam iguais a eles. Mas eu, Khalmyr, não quero os humanos se ajoelhem para mim. Não quero que sejam iguais a mim."

"Quero que sejam MELHORES que eu."

"Melhores que NÓS."

E nesse instante, fitando seu carrasco com o rabo dos olhos, acrescentou:

— Eu criei os humanos para que superem os deuses.

A espada terminou sua jornada.

Mas a jornada humana apenas começava.

VAZZIOS
n' Tiago
2

"Não fiz os humanos apenas para viverem ajoelhados perante os deuses. Eu os fiz para superá-los."

— Valkaria, Deusa da Ambição

Prefácio

Tenho certeza que isso já foi mencionado antes em algum lugar, mas o cenário de TORMENTA teve início com uma reunião em meu apartamento. Rogério Saladino, J.M. Trevisan, e eu. E uma gata branca, sem nome; nunca vi qualquer razão para dar nome a um bicho que NÃO vem quando você chama.

Naquela tarde, após muita conversa, determinamos as características principais daquele que seria o cenário de campanha oficial da DRAGÃO BRASIL. Decidimos que precisava ser um mundo de fantasia medieval "padrão", com tudo que o gênero necessita — guerreiros, magos, elfos, dragões... —, mas também com muitos diferenciais, sua própria personalidade, seu próprio sabor. Nada de gnomos. Nada de gloriosa cidade dos elfos. Nada de reino oriental. Nada de vampiro, lich ou necromante épico como vilão principal. Nada de "maior mago do mundo" estilo Merlin/Gandalf/ Elminster. Uma tempestade profana ameaçando o mundo. Goblinóides e orcs como ameaças maiores. Goblins e minotauros como personagens jogadores. Sumo-sacerdotes. Um Mercado nas Nuvens. Uma Academia Arcana.

E chegamos à cidade principal. FORGOTTEN REALMS tem sua Waterdeep, DRAGONLANCE tem sua Palanthas. Certamente haveria uma grande capital no Reinado de Arton, mas resolvemos que — além de ser a maior cidade conhecida — ela teria alguma outra característica especial, marcante.

O Trevisan sugeriu uma grande estátua, como os Argonautas da Terramédia ou o Colosso de Rhodes da Antiguidade. No entanto, ele queria um guerreiro imenso. (Naturalmente, esse comentário rendeu piadas sobre suas preferências sexuais pelos anos seguintes.)

O criador do jogo TOMB RAIDER disse uma vez: "se vou passar horas olhando para a bunda de alguém, prefiro que seja uma mulher bonita". Assim nasceu Lara Croft.

"Então, se eu tivesse que morar embaixo de uma estátua gigante — eu disse —, preferia que fosse uma mulher bonita."

Assim nasceu Valkaria.

Ou nem tanto. Acordar pela manhã e começar o dia vendo uma deusa nua pela janela sem dúvida é algo especial, mas proporcionar uma bela paisagem não era o único motivo para ter uma estátua gigante na capital. Havia também razões narrativas, o próprio mistério de sua existência. Quem construiu a estátua? A quem ela pertence? Quem é a mulher que parece lançar os braços ao céu em desespero?

Responder essas perguntas levou a uma decisão radical, que daria a Arton uma peculiaridade inédita em relação a outros cenários: Valkaria, a própria Deusa da Humanidade, teria sido transformada em pedra como castigo por algum crime cometido. E só poderia ser libertada quando um grupo de heróis pudesse vencer um grande desafio.

Os detalhes você já conhece, ou vai conhecer logo mais. Mas a razão principal de aprisionar nossa deusa é muitíssimo simples. Valkaria é a arquetípica dama em perigo. A donzela indefesa. A inocente a ser salva.

Assim, com seu célebre monumento suplicante, a própria capital do Reinado simboliza o espírito de TORMENTA. Um mundo ameaçado, cheio de problemas, e necessitado de heróis. Um mundo com oportunidades para aventureiros. E que oportunidade pode ser maior, mais desafiadora ou compensadora, que salvar uma deusa?

Quanto ao desafio propriamente dito, desde o começo sugerimos que seria uma masmorra. TORMENTA sempre foi assumidamente inspirado em DUNGEONS & DRAGONS — "MASMORRAS e dragões". No início mencionamos apenas que no interior da estátua havia um labirinto terrivelmente perigoso, e que uma vez vencido permitiria aos heróis libertar a deusa cativa. Mestres mais ousados talvez tenham mapeado esse labirinto por conta própria e usado em suas campanhas.

Nós relutamos em tomar a mesma decisão, não apenas devido à dificuldade envolvida, mas também porque havia títulos mais importantes a produzir. Mas, um dia, teríamos que fazê-lo. Oferecer aos RPGistas, os verdadeiros heróis que povoam Arton, a chance de salvar sua mais célebre donzela em apuros. Sua chance de realizar A LIBERTAÇÃO DE VALKARIA.

Esta aventura não teria sido possível sem o trabalho de Maury "Shi Dark" Abreu. Este talentoso designer chamou nossa atenção ao mapear "O Abismo", uma masmorra exis-

tente no reino de Bielefeld, e apenas ligeiramente explicada em O REINADO — disponibilizando-a na Internet como um netbook, entre tantos outros suplementos não-oficiais para TORMENTA que produziu. Diante do desafio, Maury mapeou as dezenas de masmorras que formam o Labirinto de Valkaria, e também determinou grande parte de suas criaturas errantes e seus Guardiões. Ele fez quase todo o trabalho duro, deixando para nós a parte divertida: dar colorido, personalidade e charme à história.

A LIBERTAÇÃO DE VALKARIA é, essencialmente, uma aventura de exploração de masmorra — ou "dungeon crawl", como chamam os veteranos. Não se enganem quanto a isso. É notório o preconceito de alguns RPGistas com relação a esse tipo de aventura, então recomendo que NÃO a joguem. Quase tudo aqui se resume a percorrer corredores, enfrentar monstros, pilhar tesouros e passar para a masmorra seguinte. Simples assim.

No entanto, inventar históricos e motivações para cada personagem ou criatura importante — bem como descrever os cenários específicos de cada masmorra e explicar sua "ecologia" — foi uma das coisas mais empolgantes que fiz nos últimos tempos. Uma história que tinha tudo para ser apenas uma sucessão de labirintos e combates tornou-se muito mais densa, repleta de conteúdo. O resultado é, em minha opinião, um ambiente de jogo extremamente rico e envolvente, com mais mistérios e contos que muitos de nossos trabalhos anteriores. Exceto talvez por HOLY AVENGER, esta é até agora nossa melhor história de TORMENTA.

A natureza planar das masmorras, a variedade de oponentes, o fato de que cada trecho tem suas próprias características... tudo isso faz com que a aventura seja longa, mas sem enjoar. Os jogadores não precisam rolar várias sessões nos mesmos túneis, lutando contra os mesmos monstros errantes — muito pelo contrário. A cada avanço, o cenário sofre uma mudança radical. As condições ambientais mudam. Os adversários mudam. Algumas classes e raças são favorecidas, outras prejudicadas. Além disso, sendo o Labirinto formado por muitas "mini-masmorras", é ideal para grupos que jogam semanalmente. Cada trecho pode ser vencido em uma ou duas noites de jogo.

Quanto ao grupo de heróis, penso que a escolha das classes deve ser feita com muito cuidado. O Labirinto de Valkaria oferece condições extremamente variadas, sendo essencial que os aventureiros reúnam o máximo possível de habilidades. Valkaria é a Deusa da Humanidade, e a mais marcante característica dos humanos (em termos de jogo, pelo menos) é sua adaptabilidade, sua versatilidade.

Um grupo menor, com quatro membros, vai reunir mais poder e menos variedade. Minha recomendação pessoal é: um lutador pesado (guerreiro, bárbaro ou monge), um paladino ou paladino/clérigo, um mago ou feiticeiro, e um ladrão/bardo. Caso as regras da Edição 3.5 estejam sendo empregadas, recomendo fortemente que um personagem pertença à classe de prestígio Mystic Theurge — ou Teurgo Místico, um conjurador capaz de lançar magias arcanas e divinas. Prefiram magos a feiticeiros, pois um grimório variado será mais vantajoso.

Um grupo de cinco membros terá menos poder e mais habilidades. Neste caso eu indicaria um lutador pesado, um paladino, um clérigo, um mago e um ladrão/bardo. O grupo com certeza fracassará sem pelo menos um conjurador arcano e um divino. Quanto a raças, é melhor ter dois ou três humanos e dois semi-humanos, sendo um elfo ou halfling e um anão ou meio-orc.

Definir as masmorras foi divertido, mas o antes e o depois ficou ainda melhor. Era preciso reapresentar a história de Valkaria, sua estátua e sua cidade para os jogadores e o Mestre — pois esta aventura, assim como muitos títulos oficiais para D&D, não exige qualquer outro produto além dos livros básicos. Ou seja, você pode jogá-la mesmo sem qualquer conhecimento sobre o cenário de TORMENTA, pois toda a informação necessária está aqui. Claro, o sabor será muito melhor para os fãs, mas qualquer grupo de D&D pode lutar pela liberdade da deusa. Esperamos assim que esta aventura também sirva como "amostra" para quem ainda não usa Arton como cenário de campanha.

No conto introdutório, a deusa troca suas últimas palavras com Khalmyr, o Deus da Justiça, antes de receber sua pena. Uma história curta, mas reveladora, pois explica os verdadeiros motivos para a existência do Labirinto e mostra que Valkaria não é a Deusa da Ambição sem motivo...

Não era nossa intenção repetir aqui qualquer material já publicado, mas fizemos uma exceção para os clérigos e paladinos de Valkaria: nada mais adequado que um servo da deusa esteja entre seus Libertadores. Regras completas para estes personagens aparecem nas primeiras páginas. Em seguida temos a história da condenação da deusa — incluindo detalhes jamais revelados em qualquer outro título —, a descrição completa de sua estátua, a natureza do Labirinto e as formas possíveis de alcançá-lo. "A Busca por Kalamar", publicada na revista TORMENTA 17, funciona como prelúdio para esta história mas não é totalmente necessária. O Mestre pode levar seus aventureiros para o Labirinto de inúmeras maneiras, seja com ou sem a presença do sacerdote Hennd Kalamar.

No fim, após vencer a batalha final (contra um adversário, no mínimo, surpreendente), chega o momento de recompensar os Libertadores — como os heróis passam a ser conhecidos. Este último capítulo explica as mudanças provocadas no cenário, as possíveis recompensas para os heróis (desafiando os sonhos mais loucos de qualquer personagem jogador...), e uma nova classe de prestígio: o Cavaleiro Libertador, membro de uma ordem formada logo após a libertação da deusa. De fato, o livro PANTEÃO D20 será cronologicamente posterior a esta aventura, apresentando os deuses e servos de Valkaria após sua libertação.

Desnecessário dizer, Rogério "faz aí um guerreiro de 18º nível" Saladino teve muito trabalho para tornar esta história

possível. Ainda que o próprio Maury tenha preparado as estatísticas de numerosos PdMs e monstros, faltavam muitos mais para completar o desafio. E mal posso descrever a expressão cansada em seu rosto cada vez que eu dizia algo como "agora eu preciso de um tiranossauro com progressão máxima".

Para este título, preferimos adotar um visual mais tradicional, fugindo um pouco do "estilo mangá" tão familiar aos fãs de TORMENTA. Portanto, igualmente vital foi o trabalho dos ilustradores Anderson Nascimento e Luiz Eduardo Oliveira, que ofereceram ambos trabalhos fantásticos.

O resultado final é, eu acredito, a maior aventura de RPG totalmente produzida e publicada no Brasil, para o D20 System ou qualquer outro jogo. E também a segunda maior masmorra, perdendo apenas para AS RUÍNAS DE UNDERMOUNTAIN, o maior labirinto de FORGOTTEN REALMS.

No entanto, a maior qualidade deste livro não está em sua quantidade de corredores, câmaras e monstros. A LIBERTAÇÃO DE VALKARIA não é apenas sobre rastejar por masmorras. Ela é sobre o sonho de uma deusa ambiciosa. Sobre o destino final da humanidade.

PALADINO

Introdução

A Libertação de Valkaria é uma aventura para 4 a 6 personagens entre 11° e 15° nível, totalizando não mais de 60 níveis de personagem. É essencial que este teto não seja ultrapassado, pois o acesso ao Labirinto de Valkaria não é permitido para grupos e/ou criaturas com ND acima de certo limite. O Mestre pode reajustar a aventura para níveis mais altos, mas dificilmente para níveis mais baixos.

É indicado que o grupo contenha o maior número possível de humanos, e pelo menos um clérigo de Valkaria. Também recomenda-se que o grupo reúna a maior variedade possível de habilidades (se possível representando as classes guerreiro, mago, clérigo e ladino) para aumentar suas chances de concluir a missão. Em certas etapas, a presença de pelo menos um conjurador arcano e um divino será de extrema ajuda.

Preparação

Para conduzir esta aventura, o Mestre deve estar familiarizado com o livro **Tormenta RPG**; ou com o *Livro do Jogador*, o *Livro do Mestre* e o *Livro dos Monstros* do jogo *Dungeons & Dragons*.

Embora esta aventura possa ser conduzida em outros cenários, recomendamos que o Mestre tenha alguma familiaridade com o mundo de TORMENTA — pois a libertação da Deusa da Humanidade é um importante momento na cronologia de Arton, marcando o fim de um de seus grandes mistérios. Portanto, o livro **Tormenta D20** é altamente indicado, sendo este o guia de campanha básico para o mundo de Arton. Muitas magias e criaturas presentes neste livro também aparecem ao longo da aventura, mas elas podem ser substituídas por equivalentes do *Livro do Mestre* e *Livro dos Monstros*.

O livro **O Reinado D20** também é indicado (mas não essencial) para maior familiaridade com o reino de Deheon, onde a aventura acontece. Alguns poucos elementos da história, como meio-dríades, também são melhor explicados no suplemento **Holy Avenger D20.**

A aventura "A Busca por Kalamar", publicada na revista TORMENTA 17, serve como introdução para esta história — sendo recomendado que o Mestre a conduza antes. No entanto, **A Libertação de Valkaria** também pode ser iniciada de outras formas, descritas mais adiante.

Este livro não oferece estatísticas de jogo para todas as criaturas e PdMs presentes nas tabelas de Encontros Aleatórios. Nestes casos o próprio Mestre pode construir as fichas destes adversários; ou, para maior praticidade, recorrer às criaturas prontas presentes no *Livro dos Monstros*, ou às fichas de PdMs presentes no *Livro do Mestre*.

Personagens nascidos em Arton recebem no 1° nível um talento extra, ligado à cultura ou peculiaridades de sua região nativa. Estes Talentos Regionais são descritos nos livros **Tormenta D20** e **O Reinado D20.** No entanto, nenhum dos PdMs nesta aventura tem Talentos Regionais, para facilitar seu uso por Mestres que não pretendem usar Arton como cenário. Se quiser, o Mestre pode escolher Talentos Regionais nos livros citados ou então apenas acrescentar Foco em Perícia (qualquer) às estatísticas de todos os PdMs da aventura.

Histórico da Aventura

Durante eras, os vinte deuses que formam o Panteão de Arton coexistiram em relativa harmonia. Foi assim até a Revolta dos Três, quando as divindades Valkaria, Tilliann e o Terceiro — aquele cujo nome jamais deve ser dito outra vez — tentaram tomar o controle do Panteão. Eles foram detidos, capturados e punidos por Khalmyr, o Deus da Justiça.

O Terceiro foi profundamente enterrado em algum ponto secreto de Arton, e nunca mais lembrado. Tilliann, privado de seus poderes e sua sanidade, pode ser encontrado nas ruas da capital como um mendigo louco.

Valkaria, a Deusa da Ambição, recebeu o castigo mais peculiar. Foi transformada em uma gigantesca estátua, condenada a permanecer em meio à vastidão do continente norte até ser encontrada e salva por seus seguidores.

Os séculos passaram, os deuses se voltaram para seus assuntos, e o mundo dos mortais seguiu seu curso. No continente sul, Lamnor, conflitos entre reinos antigos resultaram na Grande Batalha. Os perdedores foram exilados e partiram para o norte em caravanas, onde encontraram a estátua da deusa. Maravilhados, reconheceram a figura quase esquecida de Valkaria e aceitaram suas boas-vindas. Ergueram a seus pés uma grande cidade, que teria o mesmo nome da Deusa da Humanidade e seria no futuro o centro da civilização — enquanto as terras nativas do sul eram arrasadas pela Aliança Negra dos Goblinóides, e devastadas por monstros.

A partir da capital Valkaria, os humanos conquistaram o continente e formaram o Reinado, a principal área povoada de Arton. Mas os clérigos da deusa perceberam logo que seus poderes desapareciam quando se afastavam demais da estátua — a própria Valkaria não é lembrada ou reconhecida além das fronteiras de Deheon, o reino-capital. Durante longos anos ninguém soube a resposta para o mistério.

Ninguém exceto Gellen Brightstaff, o sumo-sacerdote de Valkaria. Pois apenas a ele foi confiado o segredo, o verdadeiro destino de sua amada deusa: erguendo imensos braços aos céus em busca de salvação, não estava apenas uma estátua — mas sim a própria Valkaria, prisioneira e indefesa! Em seu interior, encerrado em um semiplano, havia um labirinto mortal. No dia em que esse labirinto fosse vencido, a deusa estaria livre. Valkaria teria sua glória restaurada e voltaria a ser celebrada em toda Arton.

Carregando o terrível fardo ao longo da vida, Brightstaff caiu doente e faleceu sem ver seu sonho realizado. Mas o segredo foi passado adiante para Hennd Kalamar, seu sucessor como o novo sumo-sacerdote. Embora ainda jovem, caberia a ele encontrar heróis valorosos o bastante para realizar a maior de todas as missões: a libertação de Valkaria.

Sinopse da Aventura

Os heróis entram em contato com a verdade sobre a estátua de Valkaria e o labirinto em seu interior. Eles descobrem que, vencendo o labirinto, o desafio proposto há séculos por Khalmyr terá sido vencido e a deusa estará livre.

Para isso, o primeiro obstáculo será descobrir como se chega ao Labirinto de Valkaria. Ainda que Arton seja um mundo densamente povoado de aventureiros, raríssimas pessoas sabem sobre sua existência. Menos ainda foram capazes de entrar no labirinto, e ninguém nunca retornou. A entrada é possível apenas em certas condições, explicadas mais adiante.

Uma vez no Labirinto, os heróis devem passar por vinte masmorras — cada uma elaborada por um dos vinte deuses. As masmorras são habitadas por feras e monstros, e ficam cada vez mais desafiadoras. Algumas chegam a ser tão perigosas que a própria sobrevivência de seres vivos desprotegidos em seu interior é impossível. Este é, de fato, o mais perigoso labirinto visto por mortais.

Quando a última câmara for atingida e a deusa libertada, os aventureiros terão conquistado seu lugar entre as maiores lendas do multiverso.

Valkaria, a Deusa da Ambição

As seguintes informações sobre Valkaria, seus clérigos e paladinos já constam no livro básico **Tormenta D20**, mas estão sendo reproduzidas aqui para que os jogadores tenham a opção de jogar com personagens servos da deusa. A história e regras correspondem ao período antes desta aventura e, portanto, antes da libertação de Valkaria.

Outros Nomes: atualmente Valkaria não é reconhecida como deusa em outras partes de Arton, portanto não tem outros nomes.

Descrição: existe alguém responsável pela eterna insatisfação e descontentamento dos seres humanos. Outrora uma das mais importantes divindades de Arton, Valkaria concedeu aos humanos a ambição — seu maior defeito e também sua maior qualidade.

Assim, Valkaria é tida como a deusa da ambição, da conquista e da evolução, mas de um modo positivo. Ela é a patrona das grandes expedições, descobertas e aventuras da raça humana. Foi adequado, portanto, que os primeiros exploradores vindos de Lamnor encontrassem uma imensa estátua da deusa esperando para recebê-los em Arton.

Contudo, apesar de sua importância no panteão de Arton, atualmente Valkaria tem influência muito menor que outrora: só existem seguidores desta deusa na cidade de mesmo nome. Seus clérigos são raros e não gozam de grandes privilégios fora das fronteiras da capital. Quanto mais distante da capital, menor a crença em Valkaria. Fora do reino de Deheon muitos até duvidam que a deusa exista; para eles, Valkaria é apenas o nome da cidade que abriga a estátua.

Valkaria tem a aparência de uma mulher exuberante, perto de 26 anos, com longos cabelos ruivos. A estátua da cidade mostra a deusa seminua, com desenhos em lilás e dourado serpenteando sobre o belo corpo; nos templos, imagens menores mostram a deusa em trajes diferentes — retratando o caráter de Valkaria, sempre descontente e sempre em mutação.

Motivações: Valkaria não é considerada a deusa da ambição por acaso. Seu grande objetivo é levar os seres humanos, seus protegidos, à dominação total de Arton — e quaisquer outros mundos que existam. Mas estranhamente, quanto mais a raça humana avança, mais a deusa Valkaria é esquecida...

Isso na verdade aconteceu após a Revolta dos Três Deuses — Valkaria, Tilliann e o Terceiro — contra o resto do Panteão. Todos foram derrotados e castigados. Mas o jus-

to Khalmyr, por entender que a ambição fazia parte da natureza de Valkaria e que no fundo ela era bondosa, decretou que ela teria um castigo mais brando: mesmo transformada em pedra, ainda foi permitido a ela conservar seu lugar no Panteão como deusa da humanidade e ser lembrada por seus seguidores, mas apenas nas proximidades da estátua. Os outros dois deuses, por outro lado, foram totalmente esquecidos.

Avatar: quando andava sobre Arton, Valkaria surgia sempre como uma bela mulher — mas jamais usava duas vezes a mesma aparência. Contudo, não há registros de qualquer manifestação dela nos últimos séculos: como estátua, Valkaria não é capaz de projetar uma forma avatar.

Relações: embora tenha despertado a piedade e simpatia de muitos deuses, Valkaria ainda é uma prisioneira "cumprindo pena" por ordem de Khalmyr. Ela vive em estado de dormência, quase incapaz de se comunicar com os outros.

Tendência: Caótica e Boa.

Tendência dos Devotos: qualquer.

Crenças dos Devotos: apenas estar vivo não basta. Vivemos para a evolução, desenvolvimento e conquista. O progresso é o objetivo final, a missão para a qual os humanos existem. Qualquer melhoria é sempre bem-vinda.

Servos: clérigos, paladinos.

Domínios: Bem, Sorte, Guerra, Proteção, Viagem.

Poderes Concedidos: Arma de Valkaria, Coragem Total, Fúria Guerreira, Habilidades Lingüísticas, Imunidade Contra Ilusões.

Obrigações e Restrições: até que a deusa seja livre outra vez, clérigos de Valkaria não podem lançar magias divinas além das fronteiras do reino de Deheon (mas seus Poderes Garantidos funcionam normalmente). No entanto, eles só recebem metade dos Pontos de Experiência normais quando participam de aventuras dentro de Deheon.

Áreas de Influência: humanidade, ambição, evolução, conquista, aventureiros.

Símbolo Sagrado: a estátua de Valkaria, ou seis faixas entrelaçadas.

Arma Preferida: maça ou mangual pesado (Desbravador).

Cores Significativas: vermelho escarlate, púrpura, dourado.

Lema: "Se todos fossem felizes com o que têm, ainda estaríamos vivendo em cavernas!"

Clérigo de Valkaria

Valkaria é a Deusa da Ambição. Deusa daquilo que mais destaca a raça humana das demais — seu eterno descontentamento, sua interminável busca pela evolução, seu desejo de ir mais longe e voar mais alto. Ser humano é nunca estar satisfeito com aquilo que se é ou se tem.

Valkaria é também a Deusa dos Aventureiros, aquela que impele os heróis a vencer desafios e atingir grandes objetivos. Portanto, os sacerdotes de Valkaria são aqueles que melhor representam o clérigo aventureiro que acompanha grupos de heróis.

Embora quase ninguém no Reinado saiba, a deusa Valkaria se encontra atualmente presa na famosa estátua que fica na capital do Reinado. Uma vez que quase ninguém reconhece Valkaria como deusa fora dos limites de Deheon, arrebanhar mais fiéis não é fácil. Os clérigos são proibidos de usar magia para isso. Além disso, vale lembrar que um clérigo de Valkaria respeita outras crenças e não vai chatear continuamente um devoto fiel de outro deus.

O clérigo de Valkaria perde parte de seus poderes quando viaja além das fronteiras de Deheon. Ainda assim, seu grande dever é justamente levar a palavra de Valkaria além desses limites, onde a deusa foi esquecida.

Paladino de Valkaria

Alguns paladinos são meio-elfos ou meio-orcs (que, apesar do nome, têm mais características humanas). Existem também os anões paladinos de Khalmyr — uma exceção compreensível, uma vez que o Deus da Justiça é também o Deus dos Anões. Mas, apesar de tudo, a imensa maioria dos paladinos são humanos. E Valkaria é a deusa da humanidade.

Depois dos paladinos de Khalmyr, os paladinos de Valkaria são os mais numerosos em Arton — e também os mais obstinados, aqueles que melhor representam a determinação e espírito aventureiro da raça humana. Eles buscam aventura tão apaixonadamente quanto buscam justiça. Quanto maior o desafio, quanto maior a dificuldade da missão, maior será seu desejo de participar.

Infelizmente, da mesma forma que ocorre com o clérigo desta mesma deusa, o paladino perde parte de seus poderes quando ultrapassa as fronteiras de Deheon. E dessa forma ele demonstra sua bravura, aventurando-se em terras distantes mesmo quando isso reduz suas forças.

Todos os paladinos de Valkaria trazem na placa peitoral, escudo ou flâmula a imagem da estátua de sua deusa.

Poderes Concedidos

Servos de deuses do Panteão de Arton seguem regras diferentes a respeito de Poderes Concedidos.

Cada servo de um dos deuses do Panteão recebe um Poder Concedido gratuitamente, no 1° nível. Os demais poderes disponíveis para ele podem ser comprados normalmente, como se fossem talentos comuns.

Por exemplo, um clérigo humano de Valkaria escolhe no 1° nível o talento Coragem Total gratuitamente, e ainda tem outros dois talentos para escolher (um por ser humano, um por ser um personagem de 1° nível). Ele pode comprar os talentos normais apresentados no *Livro do Jogador*, ou então optar por um ou mais Poderes Concedidos disponíveis para clérigos de Valkaria (Arma de Valkaria, Coragem Total, Fúria Guerreira, Habilidades Lingüísticas, Imunidade Contra Ilusões). Os Poderes Concedidos também podem ser comprados mais tarde como talentos ganhos com aumento de nível.

Poderes Concedidos para servos de todos os vinte deuses de Arton são vistos em **Tormenta D20.** A seguir estão apenas os Poderes Concedidos para clérigos e paladinos de Valkaria.

Arma de Valkaria

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, ou detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: graças à versatilidade dos clérigos desta deusa, você recebe Foco em Arma em qualquer arma à sua escolha, desde que tenha perícia com essa arma.

Coragem Total

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina.

Benefício: você é totalmente imune ao medo, mágico ou não.

Especial: esta talento não afeta fobias raciais, como o medo de altura dos minotauros e centauros de Arton.

Fúria Guerreira

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina ou detectar o mal como habilidade de classe, Bônus Base de Ataque +3 ou maior.

Benefício: você pode, uma vez por dia, invocar uma fúria idêntica à Fúria Bárbara. No entanto, ao contrário do que acontece com a Fúria Bárbara verdadeira, seus bônus e número de utilizações por dia não melhoram com aumento de nível.

Especial: este talento pode ser comprado mais vezes para que a fúria possa ser invocada mais vezes por dia.

Habilidades Lingüísticas

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, ou detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: você pode usar a magia *Compreensão de Linguagens* livremente, como uma habilidade extraordinária.

Especial: para servos de Valkaria, este talento funciona apenas para idiomas humanos.

Imunidade Contra Ilusões

Pré-requisitos: capaz de usar magia divina, ou detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: você recebe um bônus de +8 em testes de Vontade contra qualquer magia da escola Ilusão.

A Cidade de Valkaria

Construída à volta da estátua da Deusa da Ambição, Valkaria não é apenas a maior e mais importante metrópole de Arton: ela é o marco zero do mundo civilizado, o centro político do Reinado. Ela é a capital de Deheon, o reino de fronteira circular — pois os limites do reino foram demarcados justamente no ponto onde terminam os poderes dos clérigos de Valkaria.

A deusa representa o eterno descontentamento que torna a raça humana tão especial, impelindo todos nós a evoluir, melhorar e desejar. Por esse motivo são os humanos que governam Arton, pois esse espírito aventureiro e conquistador não é tão poderoso em nenhum outro povo. A cidade de Valkaria simboliza, justamente, a soberania humana sobre Arton.

Em Valkaria vemos numerosos pontos únicos no mundo: o Palácio Imperial, onde reside o Imperador-Rei Thormy; a sede do Protetorado do Reino, os aventureiros de elite do Reinado; a Arena Imperial, maior e mais famoso centro de jogos do mundo conhecido; a Grande Academia Arcana, maior e mais importante instituição de ensino; Nitamu-ra, o bairro oriental, que reúne a maior concentração de nitamurianos após a destruição de sua ilha natal; a Vila Élfica, maior concentração de elfos após a queda de Lenórienn, e outros lugares.

A Deusa de Pedra

Posicionada no centro exato da capital do Reinado (na verdade, foi a capital que cresceu à sua volta), a estátua de Valkaria mede cerca de quinhentos metros de altura — sendo muito maior que qualquer construção ou estrutura edificada pela mão humana.

A estátua retrata uma mulher humana de joelhos, braços erguidos e olhos para o céu. Ela está nua, com ondas e espirais de algum tipo serpenteando sobre a pele — essas mesmas ondas também aparecem na arquitetura da cidade. Os cabelos revoltos parecem seguir o mesmo padrão. Conforme a hora do dia, a coloração da estátua vai do cinza-gelo ao dourado e lilás. É uma visão poderosa, ao mesmo tempo radiante, inspiradora e carregada de mistério.

Seu gesto e a expressão enigmática em seu rosto vêm desafiando estudiosos sem fim. Alguns lembram que, como Deusa da Ambição, ela olha ansiosa para algo que não pode ter, algo além do alcance de suas mãos — simbolizando o eterno desejo humano de alcançar os céus. Outros sábios (geralmente de outras religiões) suspeitam que a deusa está na verdade pedindo socorro, suplicando aos demais deuses que olhem por seus filhos. E outros, mais otimistas, acreditam que Valkaria está apenas recebendo seu povo de braços abertos e olhar emocionado.

Mesmo examinada de perto, a escultura não mostra a menor falha ou o mais ínfimo sinal de desgaste, como se fosse imune à erosão e rigores do tempo. Para muitos isso não chega a ser surpresa, pois todos acreditam que a própria Deusa da Humanidade produziu a peça com magia para recepcionar os humanos. Seu material, que lembra algum tipo de mármore, parece indestrutível por meios mortais. Viajantes planares experientes alegam ter visto montanhas desse mesmo material em Ordine, o Reino de Khalmyr.

Quase não há grandes estruturas diretamente sob a estátua, apenas vastos parques e avenidas. Talvez por intervenção da própria deusa, grama e árvores crescem normalmente sob sua sombra, mesmo em áreas que o sol nunca toca. Não há muros ou cercas, pois o acesso à estátua não é proibido ou restringido de

qualquer forma. Qualquer pessoa pode se aproximar e tocá-la — na verdade, a tradição local diz que beijar os pés da deusa assegura sua bênção. Mesmo assim, clérigos e paladinos percorrem o local regularmente para evitar qualquer profanação ou vandalismo. Escaladas são proibidas, e criaturas voadoras serão convidadas a procurar outro lugar de pouso.

Todo o território sob a estátua (uma área com pelo menos 40km2) é considerado sagrado e está constantemente sob efeito da magia *Santificar*, como se lançada por um clérigo de 20º nível. Além disso, qualquer devoto da deusa que toque a estátua recebe imediatamente os benefícios da magia *Bênção* (também lançada por um clérigo 20; bônus moral de +1 nos ataques e +1 em testes de resistência contra medo pelos próximos 20 minutos).

Magias lançadas sobre a estátua, ou usadas para revelar seus mistérios, não surtem qualquer efeito. Na verdade, qualquer tentativa de usar magia para violar a estátua exige do conjurador um teste de Vontade (CD 20 + nível da magia). Em caso de falha, o conjurador sobre terríveis dores de cabeça, recebendo um redutor de –2 em todos os seus testes pelos próximos 1d6 dias. (Conta-se que o arquimago Talude teria sido vítima desse desagradável efeito após uma tentativa de desvendar magicamente os mistérios da estátua — uma história que parece divertir muito seu rival Vectorius...)

Uma das poucas construções de grande porte sob a deusa é o Palácio Imperial, onde reside a Família Real de Deheon. O palácio e suas terras ocupam grande parte da área santificada. Também encontramos aqui a sede do Protetorado do Reino (dentro das dependências do Palácio Imperial) e, diretamente sob a estátua, o Templo-Mestre de Valkaria, que abriga o comando da ordem. Os mais importantes clérigos e paladinos da deusa podem ser encontrados aqui, mas — exceto pelo sumo-sacerdote — nenhum deles aceita a hipótese de que sua deusa seja prisioneira, e muito menos a existência de um "labirinto secreto" dentro da estátua. Tentativas de exploração em busca desse labirinto são encaradas pelos clérigos como profanação.

O Labirinto

Existe de fato um labirinto. No entanto, ao contrário do que alguns pensam, ele não se encontra fisicamente dentro da estátua. Embora seu tamanho ciclópico tornasse isso perfeitamente possível, não há túneis ou câmaras no interior. Pelo menos, não neste plano de existência.

A natureza desse labirinto é muito mais complexa. Trata-se de um semiplano, uma dimensão compacta construída com pequenas partes dos Reinos dos Deuses, e que da mesma forma não pode ser acessado por meios convencionais. Não se pode simplesmente entrar ou sair através de portas ou passagens, apenas por meios mágicos específicos.

A notória Academia Arcana é também um semiplano, feito com uma parte de Magika, o Reino de Wynna. Mesmo que não possa ser alcançada por estradas, é um lugar de acesso relativamente fácil, com portais mágicos espalhados pela cidade. No entanto, não há em parte alguma portais que levem até o Labirinto de Valkaria.

O Labirinto pode ser alcançado com o uso das magias *Viagem Planar* ou *Portal*, mas apenas quando conjuradas sob certas condições. Primeiro, o conjurador deve ser um clérigo de Valkaria. Segundo, o conjurador e seus companheiros devem estar todos tocando a estátua no momento da invocação (ao contrário de uma *Viagem Planar* normal, que requer que os viajantes estejam de mãos dadas). Terceiro, o conjurador deve ter em seu poder a *Lágrima de Valkaria*, um artefato sagrado. E quarto, a entrada no Labirinto será impossível enquanto outro grupo ainda estiver em seu interior.

Existe ainda uma limitação de poder para participar do desafio: personagens ou criaturas acima de 16º nível (ou ND 16), ou um grupo que ultrapasse 60 níveis somados, não podem entrar. Isso acontece porque o teste se destina a colocar os salvadores de Valkaria no limite de suas capacidades. Esta é também uma explicação para o fato de que os maiores heróis de Arton, como Talude, Vectorius e o Protetorado do Reino, nunca puderam formar um grupo adequado para vencer o Desafio. A equipe ideal seria formada por quatro personagens de 15º nível, ou cinco de 12º nível.

(O Mestre pode alterar esta regra para permitir um grupo ligeiramente maior, ou de nível superior. No entanto, deverá também elevar os Níveis de Desafio e de Encontro ao longo da aventura.)

Uma vez que as condições sejam satisfeitas, a magia de *Viagem Planar* ou *Portal* funciona corretamente e os viajantes são transportados para a Antecâmara do Desafio (veja adiante sua descrição detalhada). Deste ponto, devem estar prontos para começar a missão.

O Labirinto é composto por vinte masmorras, cada uma elaborada por um dos deuses maiores — e que, uma vez vencida, leva à masmorra seguinte. Cada etapa começa em um ponto indicado no mapa com "I", onde há um portal de transporte planar fixo, por onde os heróis chegam. O objetivo dos aventureiros é atingir outro portal presente na masmorra, provavelmente no lado oposto. Este portal fica em uma câmara onde os heróis devem derrotar um oponente especial ou decifrar um enigma particularmente difícil. O portal só aparece ou funciona quando o desafio é vencido. Não é possível usar *Viagem Planar*, *Portal* ou qualquer outro meio para alcançar as masmorras, mas estas duas magias podem a qualquer momento ser usadas para SAIR do Labirinto. *Teletransporte* e *Teletransporte Exato* não funcionam dentro do Labirinto.

Magias que revelam direções ou localizações também não funcionam normalmente. Para usar qualquer uma delas, primeiro o personagem deve fazer um teste de nível + modificador de habilidade relevante (Int para magos, Car para feiticeiros e bardos, Sab para clérigos, rangers e paladinos) + 1d20, com CD 35. Em caso de sucesso, a magia funciona durante apenas uma rodada, independente de sua duração original. Em caso de falha, a magia é desperdiçada e não funciona.

De modo geral, cada masmorra se apresenta como um ambiente subterrâneo (túneis naturais, túneis escavados, construções...) semelhante a um dos Reinos dos Deuses. As criaturas que povoam cada nível também têm alguma ligação com a divindade que o lugar representa.

As masmorras têm mapas extensos e, intencionalmente, nem todos os seus aposentos são descritos. O Mestre é livre para povoar essas áreas com seus próprios encontros e criaturas, mas sempre obedecendo à natureza dos habitantes da masmorra (descritos no trecho "Encontros Aleatórios").

O portal no final de cada masmorra apresenta um símbolo obscuro (decifrável com um teste de Conhecimento (religião), CD 15) que avisa a qual divindade pertence a masmorra seguinte. Decifrar o símbolo corretamente pode permitir aos aventureiros se prepararem melhor antes de seguir (por exemplo, lançando magias de proteção contra fogo antes de iniciar o Desafio de Thyatis).

Ao mudar de masmorra, os aventureiros recebem uma premiação em XPs e são considerados descansados como se tivessem dormido 8 horas (para memorizar magias e recuperar Pontos de Vida naturalmente, por exemplo; cada personagem recupera uma quantidade de PVs igual a seu nível). No entanto, não recuperam níveis perdidos ou habilidades drenadas (para isso devem usar seus próprios recursos).

Em geral, quatro ou cinco espécies de criaturas ou monstros ocupam cada nível. Eles são "resetados" (ou seja, voltam à vida ou ao normal) assim que eventuais aventureiros são destruídos ou abandonam o Labirinto. Estes seres mágicos não envelhecem e não necessitam de água ou comida; estão aqui por obra dos deuses responsáveis por cada masmorra.

Vinte Deuses, Vinte Desafios

Após a Antecâmara, estas são as masmorras encontradas pelos aventureiros e uma breve descrição de seu conteúdo:

1) O Desafio de Allihanna. A primeira masmorra é simples, envolve combates diretos contra feras. Animais selvagens variados, como ursos, crocodilos e grandes felinos, povoam os túneis.

2) O Desafio de Ragnar. Hordas de goblinóides, orcs e ogres infestam a masmorra.

3) O Desafio de Glórienn. Arqueiros, magos e rangers élficos enfrentam os heróis neste labirinto.

4) O Desafio de Lena. Aqui começam os desafios que não podem ser vencidos de formas convencionais. As criaturas desta masmorra não sofrem dano por ataques e magias normais.

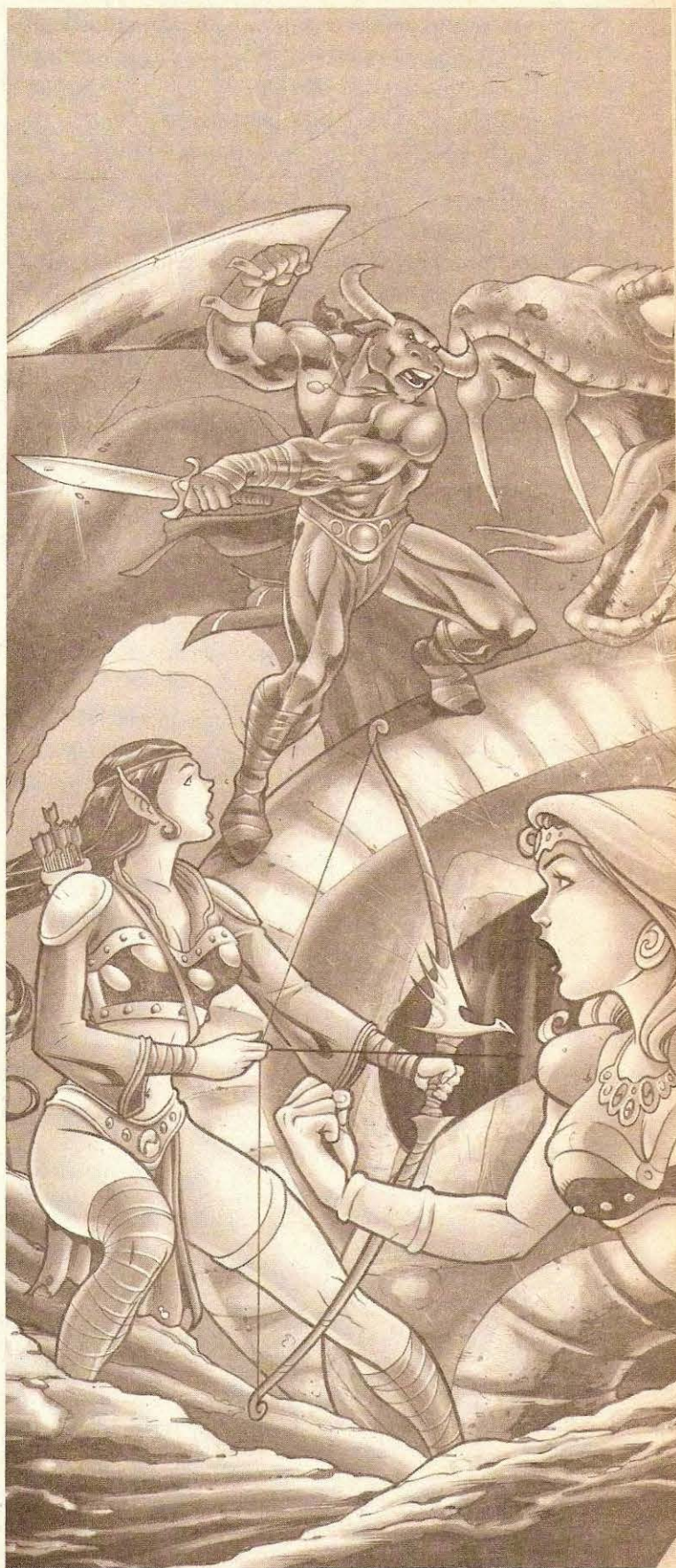
5) O Desafio de Hyninn. Esta masmorra quase não contém monstros, mas é infestada de armadilhas. Algumas criaturas camufladas também podem estar aqui.

6) O Desafio de Marah. Povoada por fadas, ninfas e clérigos de Marah, esta masmorra não pode ser vencida pela simples violência.

7) O Desafio de Tenebra. Nenhum tipo de iluminação, natural ou mágica, funciona nesta masmorra de trevas eternas. Mortos-vivos e licantropos infestam o lugar.

8) O Desafio de Azgher. Esta masmorra banhada em luz forte é habitada por múmias, esfinges e enxames assassinos.

9) O Desafio de Tauron. Um labirinto extremamente com-

plexo e difícil de mapear, esta masmorra é povoada por minotauros.

10) O Desafio de Tanna-Toh. Vencer esta masmorra envolve testes de inteligência e conhecimento.

11) O Desafio de Wynna. Fadas e gênios são os principais adversários dos aventureiros nesta masmorra.

12) O Desafio de Lin-Wu. Uma ordem inteira de monges de ND alto oferece um desafio elevado aos aventureiros.

13) O Desafio do Oceano. Nesta caverna submarina, aventureiros incapazes de respirar embaixo d'água vão se afogar.

14) O Desafio de Thyatis. O perigo cresce. Nesta caverna em chamas, aventureiros sem proteção especial contra fogo não sobrevivem por muito tempo.

15) O Desafio de Sszzaas. Outro ambiente hostil, infestado de animais peçonhentos.

16) O Desafio de Keenn. Guerreiros de ND alto em armaduras pesadas e usando armas poderosas serão os oponentes.

17) O Desafio de Megalokk. Monstros diversos e muito maiores que o normal infestam esta masmorra.

18) O Desafio de Nimb. Uma masmorra extremamente difícil de vencer por sua natureza caótica, suas criaturas sempre têm poderes inesperados.

19) O Desafio de Khalmyr. Outra masmorra difícil. Seus aposentos oferecem provas para testar os aventureiros.

O Desafio Final

A última masmorra foi criada pela própria Valkaria. Ela é a Deusa dos Aventureiros, e preparou aqui um desafio digno dos maiores heróis de Arton — a masmorra mais perigosa jamais concebida. Todas as suas criaturas são réplicas de inimigos poderosos, já enfrentados antes pelos heróis.

Pode parecer contraditório que a própria Valkaria ofereça o mais difícil dos Desafios, já que ela não será libertada caso os heróis falhem. No entanto, esta é a natureza de seu pacto com Khalmyr. A liberdade da deusa não terá significado caso seus devotos não consigam vencê-la, pois ela sonha com o dia em que os humanos serão superiores aos próprios deuses.

Como teste final, os aventureiros encontram um avatar da própria deusa e devem vencê-la em combate. Caso consigam, a deusa aparecerá em pessoa — agora livre para retornar ao Panteão — e recompensará seus libertadores.

Avanço pelas Masmorras

Quando Valkaria foi transformada em pedra e a condição para sua libertação estipulada, cada deus do Panteão preparou um grande desafio, na forma de um labirinto de túneis e câmaras contendo um Guardião a ser vencido — pois Valkaria é a deusa dos aventureiros, e a exploração de uma masmorra habitada por seres perigosos é o mais tradicional desafio enfrentado por heróis. Para alguns deuses, esta foi uma forma de homenagem que certamente contentaria sua amiga petrificada; para outros, um presente cruel e irônico.

Cada masmorra foi feita a partir de uma pequena parte dos Reinos dos Deuses, mas não oferece qualquer mudança ambiental associada a mudanças de planos: para todos os efeitos, os personagens ainda estão no Plano Material.

"Vencer" uma masmorra, resumidamente, quer dizer: atravessá-la de um ponto a outro (do portal de chegada, sempre marcado com "I", ao portal de saída), sobreviver ao trajeto e derrotar um oponente especial, daqui por diante designado como o Guardião. Ele pode ser encontrado em certo ponto do mapa (muitas vezes perto do portal de saída), ou então percorrendo os corredores e câmaras.

Com a derrota do Guardião — geralmente em combate, mas pode haver outros meios —, o portal que leva à masmorra seguinte é ativado. O brilho púrpura nos símbolos aumenta de intensidade quando isso ocorre, mostrando claramente que o portal pode ser usado. É possível que os aventureiros percorram o mapa e cheguem ao portal de saída sem passar pelo Guardião, mas isso de nada adianta, pois o portal não funcionará.

Vencer a maior parte das masmorras envolve combates diretos contra criaturas ligadas à divindade que comanda o desafio. No entanto, de acordo com a natureza de alguns deuses, certos desafios precisam ser vencidos de outras formas — através de perícias, magias ou outras estratégias.

Os Habitantes do Labirinto

Exterminar todos os adversários encontrados na masmorra não é obrigatório (na verdade, é impossível): apenas o Guardião precisa ser vencido. No entanto, um grupo dificilmente será capaz de atingir o ponto de saída sem passar por vários inimigos.

A descrição de cada masmorra inclui uma tabela de encontros aleatórios com seus habitantes. Um encontro pode ocorrer por várias razões, mas acontece principalmente quando os aventureiros evitam os encontros fixos durante muito tempo. Em geral, um encontro aleatório acontece quando os aventureiros fazem muito barulho (falar normalmente e andar com cuidado, mesmo de armadura, não é considerado barulho excessivo). Sons de batalha também podem atrair monstros errantes. O Mestre pode usar as regras do *Livro do Mestre* para determinar encontros, ou simplesmente decidir que o encontro acontece. Neste último caso, o Mestre rola 1d100 e consulta a tabela apresentada em cada masmorra.

As pessoas, animais e monstros que povoam cada masmorra foram todos convocados por seus próprios deuses, recebendo a missão de habitar este lugar até que Valkaria seja livre. Muitos estão aqui cumprindo pena, como forma de castigo por de alguma forma desagradar à sua divindade, e esperam algum dia receber o perdão e a liberdade; outros são servos fiéis seguindo ordens de seu patrono, e orgulhosos por desempenhar um papel tão importante. Estas criaturas não sofrem efeitos de idade, envelhecimento, fome ou sede enquanto estão aqui. Exceto por esse detalhe, quase todos são criaturas normais de seu tipo, nativos do Plano Material, e portanto não recebem o tipo Extraplanar. O

mesmo vale para os Guardiões, embora estes sejam seres especiais, escolhidos ou criados pelos deuses para esta tarefa.

É impossível destruir todos os habitantes de uma masmorra para impedir que ocorram encontros aleatórios; novas criaturas sempre continuarão surgindo, criadas ou convocadas por seus respectivos deuses.

Exceto em casos específicos, os habitantes conhecem bem a masmorra onde vivem, incluindo como evitar seus perigos e armadilhas, e como usá-los a seu favor. Nos mapas, criaturas inteligentes são indicadas em suas localidades mais prováveis, mas nada impede que sejam encontradas em outras áreas. O Guardião sempre percebe automaticamente quando aventureiros entram em sua masmorra, e estará preparado para o confronto.

Caso tentem negociar com habitantes da masmorra, os personagens sofrem os seguintes bônus ou redutores de circunstância em seus teste de Diplomacia, Blefar ou Intimidar:

- O grupo inclui um clérigo, paladino ou druida da mesma divindade do patrono da masmorra: +4
- O grupo inclui um clérigo, paladino ou druida de uma divindade aliada do patrono da masmorra: +2
- O grupo inclui um clérigo, paladino ou druida de uma divindade adversária do patrono da masmorra: –2
- O grupo inclui um membro de uma raça ou classe favorecida pelo patrono da masmorra: +1
- O grupo inclui um membro de uma raça ou classe adversária do patrono da masmorra: –1

Tesouros e Premiação

Após passar por um portal com sucesso e chegar a uma nova masmorra, todos os personagens do grupo recebem sua premiação em XP (Sugerida ou Completa: veja adiante) correspondente ao desafio anterior — e, quando sobem de nível, podem "sentir suas forças crescendo". Além disso, eles são considerados descansados como se tivessem dormido 8 horas (para efeito de recuperar PVs com descanso, ou para memorizar magias), mas não recuperam níveis perdidos ou habilidades drenadas. Para isso devem empregar seus próprios recursos.

Os portais fornecem, magicamente, meios para que um aventureiro tenha acesso a novos poderes e habilidades quando avança de nível. Por exemplo, novas magias (à escolha do Mestre) surgem no grimório do mago, ou na mente do feiticeiro. No entanto, um personagem não poderá mudar de classe (ou adotar uma classe de prestígio) se não teve contato prolongado com outro membro daquela classe.

Na maior parte dos casos, a descrição das masmorras não menciona tesouros específicos. Cada criatura carrega itens e tesouros típicos para seu tipo, conforme as regras do *Livro do Mestre* e o *Livro dos Monstros*. PdMs derrotados carregam itens determinados pelas tabelas de PdMs do *Livro do Mestre*. O Mestre também pode providenciar itens que sejam úteis para os aventureiros.

A premiação em XP indicada para vencer cada masmorra já inclui todos os combates ocorridos no trajeto (ou seja, vencer uma luta ou dez não faz diferença). Esta premiação é própria para grupos compostos por quatro personagens de 15º nível. O Mestre deve fazer ajustes para grupos maiores ou mais poderosos. Para ajustes mais precisos, use o *Livro do Mestre*.

Premiação Sugerida ou Completa

Quase todas as masmorras podem ver vencidas puramente através de combate. Outras requerem estratégias mais elaboradas, poderes variados ou magias específicas. De qualquer forma, não é exigido nenhum comportamento especial ou código de conduta para libertar Valkaria — basta que um grupo adequado de heróis vença os desafios.

No entanto, cada desafio foi criado por um dos vinte deuses — e os deuses apreciam ser respeitados. O comportamento dos aventureiros em cada masmorra será avaliado no decorrer de sua permanência ali. Caso os heróis mostrem o

devido respeito à divindade patrona da masmorra, sua recompensa por vencê-la será maior. E isso aumentará suas chances de concluir a missão, pois os últimos níveis do Labirinto de Valkaria são realmente difíceis demais para um grupo de 15º nível; será conveniente que, ao final da aventura, o grupo tenha atingido pelo menos o 19º ou 20º nível.

Cada deus tem suas preferências. Na maior parte das vezes, o comportamento exigido dos aventureiros será o mesmo de um clérigo, paladino, druida ou cultista da mesma divindade — ou seja, suas Obrigações e Restrições. Por exemplo, a Deusa dos Elfos proíbe terminantemente que seus devotos pratiquem qualquer violência contra elfos: para vencer a masmorra de Glórienn seguindo esse mandamento, os aventureiros terão que vencer seus adversários élficos sem matá-los (talvez com o uso de magias, manobras de desarme, dano por contusão...).

Naturalmente, isso torna cada desafio mais difícil — mas a recompensa também é maior. Caso todos os membros do grupo obedeçam às Obrigações e Restrições da divindade durante sua permanência na masmorra, recebe a Premiação Completa em vez da Premiação Sugerida. A Premiação Completa é, em média, 50% maior que a Sugerida.

Se qualquer membro do grupo desobedece a uma Obrigação e Restrição, por um momento que seja, o grupo inteiro recebe apenas a Premiação Sugerida normal por vencer a masmorra.

As Obrigações e Restrições não são evidentes. Não são reveladas em inscrições, nem explicadas por PdMs — cabe aos próprios aventureiros deduzi-las. Um clérigo, paladino, druida ou servo da divindade patrona da masmorra saberá, automaticamente, quais são elas. Para outros personagens, imaginar quais seriam essas normas exige um teste de Conhecimento (religião) com CD 20. Em caso de sucesso, o personagem tem uma "intuição" sobre aquilo que deve ou não ser feito durante sua permanência no lugar.

Sempre que as Obrigações e Restrições são conhecidas, e um aventureiro está para cometer uma violação, ele tem direito a um teste de Inteligência ou Sabedoria (aquele que for melhor) com CD 10 para ser prevenido pelo Mestre.

Premiação Rápida

Para Mestres que não utilizam XPs na premiação dos personagens — ou para um método mais rápido e prático de avanço de nível — sigas estas instruções:

• Um personagem sempre ganha um nível após vencer três masmorras, se cumprir suas Obrigações e Restrições.

• Uma masmorra vencida sem o cumprimento das Obrigações e Restrições conta apenas como "meia masmorra" para calcular o avanço de nível. Então, um personagem ganha um nível após vencer seis masmorras, sem cumprir Obrigações e Restrições.

Desta forma, um grupo de 15º nível que sempre obedeça às Obrigações e Restrições (uma façanha muito difícil, se não impossível) chegará à ultima masmorra em 21º nível; o mesmo grupo, caso não siga nenhuma das normas, estará em 18º nível no momento da batalha final.

Envolvendo os Heróis

Os aventureiros podem participar da missão e tentar libertar a deusa de diversas formas:

• **A Busca por Kalamar.** Publicada na revista TORMENTA 17, esta aventura curta coloca os heróis em contato com Hennd Kalamar, o jovem sumo-sacerdote de Valkaria. Ele teria sido raptado por cultistas de Sszzaas, o Deus Serpente, e estava para ser sacrificado quando foi salvo pelos aventureiros. Ele conhece a verdade sobre Valkaria, e tem consigo a *Lágrima de Valkaria* — facilitando muito o acesso ao Labirinto. Esta é, como certeza, a melhor forma de envolver os heróis.

• **Encontro com Kalamar.** Caso o grupo não tenha jogado a aventura "A Busca por Kalamar", o encontro com o sacerdote pode ocorrer em outro lugar, de outra maneira. Supõe-se que outro grupo de aventureiros salvou Hennd, mas ele não os considerou dignos e prosseguiu em sua busca. Mancando de uma perna (um ferimento obtido durante o cativeiro), ele vaga pelo Reinado em busca de heróis valorosos para libertar a deusa.

• **Encontro com Tilliann.** Também castigado por participar da Revolta dos Três, este antigo deus foi transformado em um mendigo louco que pode ser encontrado nas ruas de Valkaria. Ele quase nunca se afasta da estátua, pois em meio à loucura ele às vezes se recorda do castigo imposto por Khalmyr. Encontrando os heróis, Tilliann vocifera frases desconexas como "o momento chegou, ela precisa ser livre!" e entrega a eles a *Lágrima de Valkaria* que tem em seu poder.

• **A Lágrima de Valkaria.** Os heróis são contratados pela ordem de Valkaria para investigar o roubo de um artefato sagrado de poderes desconhecidos, mas grande valor espiritual. Durante o resgate do item, descobrem anotações que revelam seu verdadeiro poder, e também o segredo para atingir o Labirinto.

• **Notícias dos Deuses.** Os heróis podem ter acesso ao segredo fazendo contato com um avatar, ou — caso sejam viajantes planares experientes — falando com uma divindade em pessoa. Todos os deuses maiores conhecem o destino de Valkaria, embora não partilhem esse segredo facilmente com mortais.

• **O Chamado de Valkaria.** Uma abordagem direta. Acreditando que encontrou seus salvadores, uma imagem da própria deusa surge magicamente diante dos heróis e explica a situação. Um clérigo de Valkaria presente, ou um teste bem-sucedido de Religião (CD 20), pode confirmar que não se trata de fraude. A deusa entrega ao grupo a *Lágrima de Valkaria* (ou, para uma aventura mais longa, apenas revela sua localização) e deseja boa sorte aos heróis.

Novo Artefato

As Lágrimas de Valkaria

No momento de sua condenação, Valkaria tinha plena certeza de que seria salva por seus filhos humanos e aventureiros. Mesmo assim, sabia que o castigo seria horrível; lágrimas correram sobre seu lindo rosto e caíram em Arton, na forma de pequenos cristais mági-

cos. Encontradas por membros da ordem, estas gemas sagradas de grande poder foram identificadas e transformadas em pingentes.

Uma *Lágrima de Valkaria*, quando usada por um clérigo ou paladino da deusa, permite que ele consiga usar seus poderes normalmente além das fronteiras de Deheon. Por existirem poucas (apenas 1d8 peças conhecidas), elas em geral são confiadas apenas aos maiores membros da ordem quando estes precisam viajar em missões importantes. Ao longo dos anos, algumas foram ocasionalmente roubadas, ou seus portadores foram assassinados: hoje, é possível que estejam adornando o pescoço de um mago maligno, ou em meio ao tesouro de um dragão.

A *Lágrima de Valkaria* também permite a um servo da deusa lançar *Teletransporte Exato* e *Viagem Planar* (ambas duas vezes por dia, e ambas como um feiticeiro 20).

Além disso, como explicado anteriormente, uma função da *Lágrima* praticamente desconhecida é permitir acesso à Antecâmara do Desafio, onde tem início o Labirinto de Valkaria. Seu poder de *Viagem Planar* pode ser empregado com essa finalidade.

A *Lágrima de Valkaria* é um artefato menor, e por isso não tem um preço de mercado ou custo de criação.

Hennd Kalamar

Os clérigos de Valkaria sofreram a morte repentina de Gellen Brighstaff, seu sumo-sacerdote. Pouco antes disso, no entanto, sabendo do destino que se aproximava, Ghellen havia começado a treinar um sucessor.

Hennd Kalamar, filho de Haggen Kalamar, era o escolhido. Desde a infância estava destinado a ser sucessor de Gellen. O futuro sumo-sacerdote de Valkaria foi levado à Caverna do Saber, em Yuden, para receber do Helladarion — o artefato que tudo sabe — a notícia destinada apenas ao clérigo máximo da deusa: Valkaria havia tentado tomar o poder do Panteão e por isso foi transformada em pedra, como se encontra até hoje.

A morte repentina de Gellen acabou acelerando o processo e treinamento de Hennd. Hoje, embora não tenha sido oficialmente consagrado como sumo-sacerdote, o jovem é respeitado por todos como tal.

Hennd Kalamar partiu da capital de Deheon sozinho, em uma viagem de auto-conhecimento em busca de sua fé. Durante sua jornada, Hennd recebeu a revelação de que seria um dos responsáveis pela libertação de sua deusa. Para tanto ele deveria resgatar a *Lágrima de Valkaria*, um poderoso artefato em forma de pingente, feito com uma lágrima derramada pela deusa no momento de sua condenação.

Apesar das dificuldades, Hennd conseguiu resgatar o item, mas ao final da missão estava ferido, cansado e quase inconsciente.

Mas o futuro sumo-sacerdote não sabia que seus movimentos estavam sendo vigiados por um grupo de seguidores de Sszzaas. Os fervorosos devotos do Deus da Intriga resolveram se aproveitar do atual estado do jovem para capturá-lo, no intuito de oferecê-lo como sacrifício a Sszzaas, recém-readmitido no Panteão. Eles o capturaram e levaram a um covil secreto.

Kalamar foi salvo dos cultistas por um grupo de aventureiros. No entanto, como conseqüência dos ferimentos sofridos durante o cativeiro, Hennd vai mancar para sempre — como uma lembrança do sacrifício que fez por sua deusa. Assim, o jovem clérigo continuou com sua peregrinação em busca de heróis para salvar Valkaria.

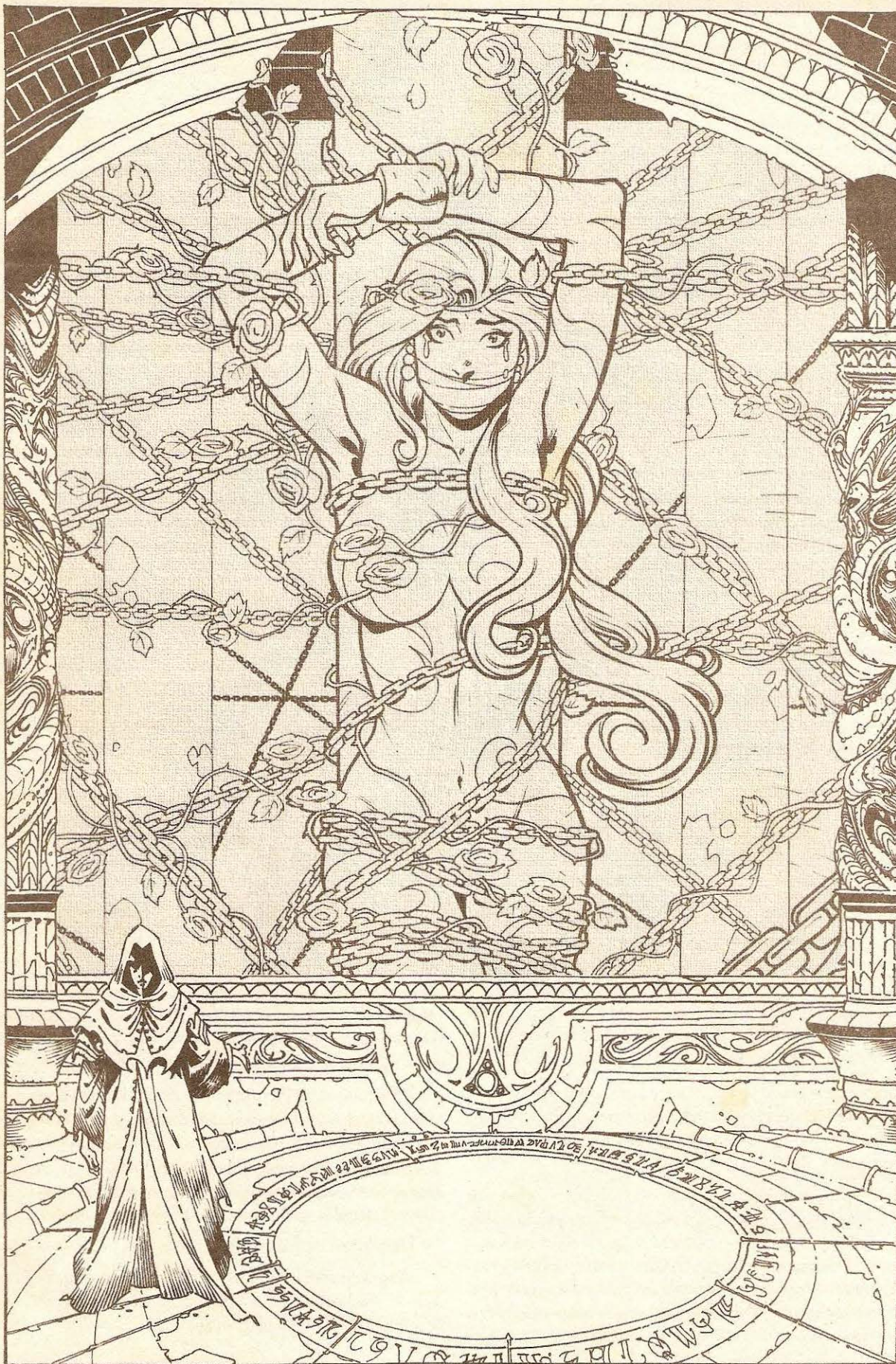
É muito provável que Kalamar acompanhe os aventureiros durante sua exploração do Labirinto. Caso isso ocorra, o próprio Kalamar não é levado em conta no limite de níveis do grupo para ter acesso à estátua — o que torna sua presença vantajosa como ajuda extra. Ele também substituirá o clérigo Shaldir no papel de explicar a natureza do desafio (veja adiante em "A Antecâmara do Desafio"). No entanto, ele será o aventureiro mais frágil e deverá ser protegido pelo grupo.

Hennd Kalamar: humano, clérigo 5; ND 5; Leal e Bondoso; DVs 6d8; PVs 34; Inic +1; Desloc. 9m; CA 11 (+1 Des); Ataques: corpo a corpo +4, à distância +4; +5 maça leve obra-prima (dano 1d8+1); Qualidades Especiais: Magias; Fort +6, Ref +2, Von +6; For 13 (+1), Des 12 (+1), Cons 15 (+2), Int 12 (+1), Sab 15 (+2), Car 16 (+3).

Perícias: Concentração +9, Conhecimento (religião) +11, Cura +6, Diplomacia +7, Identificar Magias +8, Ofícios (forjaria) +1; **Talentos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, Expulsão Adicional, Foco em Perícia: Conhecimento (religião); **Poder Concedido:** Habilidades Lingüísticas.

Equipamento: Hennd não usa armadura e nem demonstra muita habilidade em combate. Ele carrega consigo uma maça leve obra-prima, um dos seus bens mais queridos, pois foi presente de seu pai. Ele recebeu ainda do falecido sumo-sacerdote uma *Taça de Controlar Elementais da Água* e uma *Filactería da Fé*. Atualmente, Hennd também tem consigo uma *Lágrima de Valkaria*.

Domínios: Bem e Proteção.

Magias por dia: 5 preces; 4 de 1° nível mais uma do domínio; 3 de 2° nível mais uma do domínio; 2 de 3° nível mais uma do domínio (CD 12 + nível da magia).

"Como vamos libertar Valkaria, você me pergunta? Posso responder apenas isto: uma masmorra de cada vez."

— Hennd Kalamar

A Antecâmara do Desafio

Quando os procedimentos corretos são empregados para ter acesso ao Labirinto de Valkaria, os aventureiros surgem em uma vasta câmara que lembra o interior de um templo. Não há portas. Imensos vitrais enchem o aposento de luz violeta suave, e mostram cenas que contam uma história. A maior parte das cenas mostra Valkaria, Khalmyr e outros deuses. Entre os vitrais há colunas, com pequenas réplicas da estátua da deusa no topo de cada uma.

Um longo tapete púrpura leva até a parede norte, que exibe uma gigantesca gravura — bastante chocante e comovente se comparada às demais, especialmente para servos da deusa. É uma imagem de Valkaria, diante de uma coluna de mármore. Ela está acorrentada e amordaçada, presa com algemas, correias e coleira. Rosas brancas e púrpuras crescem entrelaçadas com as correntes, e seus espinhos ferem a prisioneira. Seus olhos vertem lágrimas e imploram por ajuda.

No final do tapete, logo abaixo da pintura, onde deveria haver um altar, existe um grande círculo desenhado no chão com linhas de luz púrpura. Mede pelo menos quatro metros de diâmetro e contém muitos desenhos místicos e caracteres antigos, difíceis de reconhecer.

O lugar parece pronto para uma cerimônia, com velas acesas (emanando luz violeta) e incensos fumegando. De fato, há até mesmo um sacerdote próximo do círculo. Com a chegada dos aventureiros, ele faz um sinal de boas vindas.

— *Bem-vindos, heróis, à Antecâmara do Desafio. A deusa espera por seu socorro.*

Shaldir [humano, clérigo (Valkaria) 6, LB] é um sacerdote há muito falecido, sua alma residindo no Reino de Odisséia. Quando os deuses concluíram a construção do Labirinto, ele foi convocado para recepcionar os heróis quando estes chegassem e prepará-los para sua grande missão. Shaldir tem aguardado aqui há séculos, paciente, por este momento.

O clérigo convidará os aventureiros a circular pela câmara, exibindo os vitrais e contando a história real da condenação de Valkaria (leia para os jogadores o conto introdutório "A Maior Ambição", no início deste livro). Assim, caso os personagens de alguma forma tenham conseguido acesso à Antecâmara sem conhecer a verdade, agora saberão de tudo.

Encerrando a história, Shaldir explicará sobre o funcionamento do portal — o círculo místico no chão. Uma vez que cada masmorra tenha sido vencida e o grupo de heróis esteja posicionado sobre o círculo, todos serão transportados para a masmorra seguinte por *Viagem Planar*. Em geral o ponto de chegada fica em um extremo da masmorra, e o ponto de saída no extremo oposto.

É possível determinar, decifrando os símbolos no círculo, a qual divindade pertence a masmorra seguinte. Isso daria aos aventureiros certa vantagem, pois assim podem deduzir a natureza do próximo desafio — certas masmorras são ambientes extremamente hostis, e exigem proteções especiais. Decifrar o círculo exige um teste de Conhecimento (religião) com CD 15. Um devoto recebe um bônus de competência de +2 para reconhecer um símbolo referente a seu próprio deus. O Mestre faz esse teste em segredo, pois em caso de falha por 5 ou mais o personagem "identifica" o símbolo de forma totalmente incorreta, associando-o com um deus muito diferente do verdadeiro patrono da próxima masmorra (confundindo Azgher com Tenebra, por exemplo).

Shaldir não pode dizer aos aventureiros para onde leva este primeiro portal, e muito menos qual a ordem correta das masmorras. Ele também não pode, é claro, acompanhar o grupo. No entanto, recomendará que "prestem atenção à história". De fato, estudar os vitrais da Antecâmara durante pelo menos uma hora garante um bônus de circunstância de +2 nos testes de Conhecimento para entender os símbolos.

Caso Shaldir seja atacado, se defenderá como puder. Ele não carrega tesouros ou itens mágicos, exceto seu símbolo sagrado. No entanto, atacá-lo será considerado uma profanação grave, uma violação extrema do desafio — assim como saquear ou danificar qualquer peça desta câmara. Se isso ocorrer, o portal agora levará apenas para fora da estátua. O grupo inteiro será vítima de uma magia *Rogar Maldição*, como se lançada por um clérigo de 20º nível, sem direito a testes de resistência, e sofrendo todos os três efeitos possíveis da magia (uma habilidade é reduzida em –6, penalidade de –4 em todos os testes, e apenas 50% de chance de agir normalmente em cada rodada). Se Shaldir for morto, um novo clérigo será designado pelos deuses para substituí-lo.

Nota: caso os aventureiros estejam sendo acompanhados por Hennd Kalamar, o sacerdote pode cumprir o papel de "guia" e Shaldir não estará aqui. A critério do Mestre, Kalamar também pode fazer testes de Conhecimento para decifrar os círculos.

Parte 1

O Desafio de Allihanna

ND médio da masmorra: 14

Premiação Sugerida: 13.500 XP

Premiação Completa: 20.000 XP

Esta "masmorra" foi criada por Allihanna, a Mãe Natureza, deusa dos animais e povos bárbaros.

O lugar não é realmente um ambiente subterrâneo, mas sim uma densa e exuberante floresta tropical. Os sons de pássaros e outros animais enchem o ar, assim como o enebriante perfume de almíscar e flores exóticas. Folhagens agitam-se o tempo todo com a passagem de pequenos animais.

Os "túneis" marcados no mapa são na verdade trilhas através da mata, e suas câmaras são grandes clareiras. As copas das árvores escondem o céus quase completamente, mas permitem a passagem de luz solar suficiente para que qualquer personagem consiga enxergar com visão normal. Para vencer esta masmorra, os aventureiros devem seguir pelas trilhas e atingir a última câmara, onde um guardião escolhido por Allihanna os aguarda.

Sair das trilhas é possível, mas a mata é extremamente cerrada, como se estivesse sob efeito constante da magia *Constrição* (–2 nas jogadas de ataque, –4 na Destreza efetiva; mais detalhes no Livro do Jogador). A habilidade druida de Caminho da Floresta não vence este efeito, que também não pode ser afetado por *Dissipar Magia*. Além disso, por sua natureza planar, a floresta não leva a parte alguma — um personagem que saia da trilha vai apenas se deslocar penosamente algumas dezenas de metros através da mata, e então retornar à trilha no mesmo ponto em que saiu. As copas das árvores também estão sob efeito da *Constrição*, e também não se pode atravessá-las para chegar ao "céu". Os habitantes da masmorra não são afetados pela *Constrição* e podem-me mover-se através da mata e copas das árvores livremente.

Obrigações e Restrições: os aventureiros recebem a Premiação Completa se, durante sua permanência nesta masmorra, não usarem armas cortantes ou perfurantes. Além disso, também não podem matar nenhum de seus habitantes e nem destruir grandes porções da mata (usando uma *Bola de Fogo*, por exemplo).

Encontros Aleatórios

A masmorra é habitada apenas por criaturas selvagens, como lobos, tigres, leões e outros similares. Também existem aqui versões muito maiores destas criaturas, incluindo animais atrozes. Membros de raças humanóides selvagens, como centauros, também podem ser encontrados aqui.

Os habitantes da masmorra comportam-se como criaturas normais de seu tipo: em geral lutam apenas em defesa própria, ou em defesa de seu território ou filhotes — sempre preferindo a fuga quando possível. Predadores atacam de surpresa, e nunca continuam a lutar caso percam metade de seus PVs ou mais. O mesmo vale para humanóides. As habilidades de um druida ou ranger para acalmar ou comunicar-se com animais seriam muito bem-vindas aqui, evitando a maioria dos combates e provavelmente cumprindo as Obrigações e Restrições do desafio.

Criaturas selvagens estão continuamente percorrendo as trilhas, caçando ou patrulhando seus territórios. Role 1d6 para cada meia hora de permanência dos aventureiros na masmorra. Um resultado 1 indica que um encontro acontece. Role 1d100 na seguinte tabela:

01-05) 1d6+2 druidas (12º nível).

06-10) 1d6+2 rangers (12º nível).

11-20) 1d6 centauros rangers (8º nível).

21-35) 1d12+3 lobos (5 DVs).

35-50) 1d6 grifos.

51-60) 1d3+1 gorilas atrozes (8 DVs).

61-70) Uma dríade (4 DVs).

81-90) 1d6+1 tigres atrozes.

91-95) 2d6 crocodilos gigantes (10 DVs).

96-00) 1d6 ursos atrozes.

1) O Lago

O cheiro de água atinge os aventureiros muito antes que cheguem a esta clareira, ocupada quase inteiramente por um lago — que precisa ser atravessado para que se possa alcançar a trilha no lado oposto. O lago é abastecido por um rio que passa através das árvores. Seguir o rio apenas leva de volta à mesma clareira.

O lago é pouco profundo, mesmo um halfling pode atravessar com água pela cintura sem a necessidade de testes de Natação. No entanto, uma manada de 2d10+2 elefantes (sendo 1d6+2 filhotes) estão na margem oposta, bebendo, banhando-se e cuidando dos filhotes. Estas criaturas se assustam facilmente com invasores: sua atitude inicial é Pouco Amistosa, e muda para Hostil caso qualquer criatura entre no lago (mais detalhes sobre atitudes de PdMs no *Livro do Mestre*, página 149). Testes de Empatia com Animais sofrem um redutor de –4 devido à presença dos filhotes, e também ao fato de que os elefantes não têm por onde fugir facilmente.

Em caso de combate, os filhotes fogem para fora da clareira pela trilha enquanto os adultos lutam até a morte para proteger sua fuga. Apenas quando os filhotes estão seguros (cerca de 1d4+4 rodadas após o início da luta), os adultos começam a deixar a clareira.

Elefante: ND 8; animal (Enorme); N; DV 15d8+75, PVs 142; Inic. +0; Desloc. 12m; CA 15 (–2 tamanho, +7 natural); corpo-a-corpo: pancada +19 (dano 2d6+10), 2 patas +14 (dano 2d6+5) ou presas +19 (dano 2d8+15); Espaço 6m; Alcance 3m;

Ataque Especial: Atropelar (2d8+15); Qualidade Especial: Faro; Fort +16, Ref +9, Von +8; For 30 (+10), Des 10, Cons 21 (+5), Int 2 (–4), Sab 13 (+1), Car 7 (–2); **Perícias:** Observar +11, Ouvir +11; **Talentos:** Foco em Perícia (Observar), Foco em Perícia (Ouvir), Grande Fortitude, Prontidão, Tolerância, Vontade de Ferro.

2) As Feras Assassinas

Nestas clareiras o sol brilha mais. Não há árvores, apenas grama alta, como se o lugar fosse um pedaço de planície no meio da selva. Essa vegetação possibilita às criaturas aqui escondidas emboscar suas presas.

As clareiras são habitadas por 1d4+1 assassinos da savana — criaturas semelhantes a grandes onças-pintadas, mas com quatro pares de patas. É um animal muito veloz e ágil, e um inimigo formidável, capaz de atacar simultaneamente com quatro garras e uma mordida. Além disso, estes são espécimes maiores e mais perigosos que o normal para esta espécie.

Esses felinos têm uma tremenda habilidade para apanhar suas vítimas de surpresa, saltando sobre elas de seus esconderijos na vegetação. Ao entrar na clareira, os aventureiros devem ter sucesso em testes de Observar (CD 28) para notar os assassinos. Caso todos falhem, as feras recebem um rodada de ataques gratuita (uma rodada completa, e não apenas uma ação padrão) contra os personagens surpreendidos. Mas se pelo menos um personagem nota a presença dos assassinos, a primeira rodada de ataque será considerada uma rodada de surpresa normal.

Mesmo quando descobertos, os assassinos ainda podem usar sua habilidade de Bote para saltar sobre a vítima (percorrendo 18m) e mesmo assim atacar com sua ação de ataque total, com suas quatro garras e mordida.

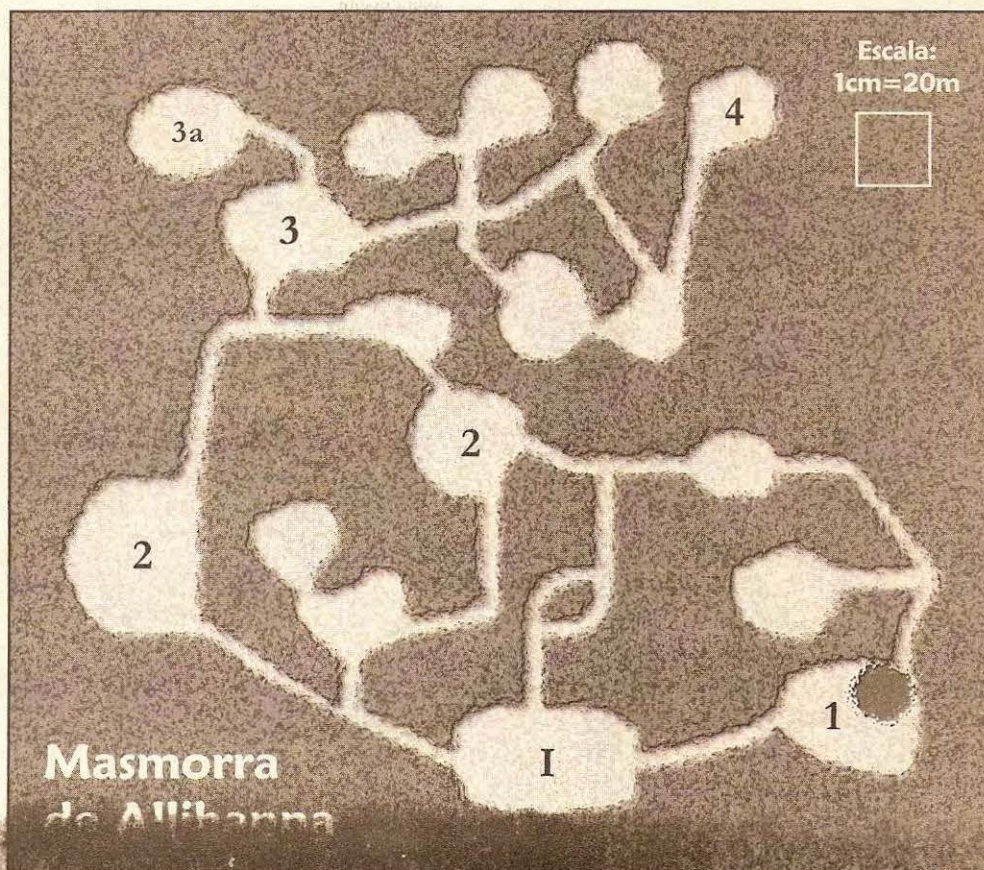
Assassino da Savana: ND 8; animal (Grande); Tend N, DV 18d8+90, PVs 174; Inic. +6; Desloc. 18m; CA 21 (–1 tamanho, +3 Des, +9 natural); corpo-a-corpo: 4 garras +21 (dano 1d8+9) e mordida +22 (dano 2d8+4, dec. 19-20, x2); Espaço 3m; Alcance 1,5m; Ataques Especiais: Bote, Agarrar Aprimorado, Rasgar; Fort +16, Ref +13, Von +7; For 29 (+9), Des 15 (+2), Cons 21 (+5), Int 4 (–3), Sab 12 (+1), Car 7 (–2); **Perícias*:** Esconder-se +14 (+18), Furtividade +13 (+17), Observar +8, Ouvir +6, Equilíbrio +13 (+17); **Talentos:** Ataques Múltiplos, Corrida, Foco em Arma (garra), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Vitalidade. * O assassino recebe um bônus racial de +4 em testes de Equilíbrio, Esconder-se e Furtividade (já incluídos em suas perícias). Em áreas de grama alta (como aqui) o bônus aumenta para +8 (resultando no valor entre parênteses).

As habilidades de Bote, Agarrar Aprimorado e Rasgar são iguais às de um tigre comum (*Livro dos Monstros*), exceto pelo fato de que os assassinos usam Rasgar com suas outras quatros patas, cada uma causando 1d8+4 pontos de dano, caso consiga prender a criatura com a manobra Agarrar. Os assassinos da savana comuns são de tamanho Grande e têm 10 DVs, mas esses têm progressão para 18 DVs (Enormes).

3) Caverna dos Ursos

Nesta pequena clareira há duas trilhas (sendo uma delas por onde os aventureiros chegaram) e uma entrada para uma caverna.

A caverna desce até atingir uma vasta câmara subterrânea, marcada **3a**, que serve como moradia para 1d6+5 ursos-coruja. São criaturas extremamente territoriais e agressivas, e atacam qualquer um que entre no seu esconderijo. Sua atitude inicial é Pouco Amistosa, e muda para Hostil perante invasores.

Os ursos-coruja não adotam estratégias elaboradas para atacar seus inimigos, e preferem ficar dentro da caverna — normalmente não podem ser atraídos para fora, e só perseguem inimigos no máximo até os limites da clareira. Eles também não entram na câmara mais profunda da caverna: ali é o ninho de um urso-coruja muito maior e mais agressivo que o normal. Infelizmente, este é

também o único caminho que leva até o Guardião da masmorra.

Caso os heróis sigam para a câmara mais profunda, os ursos-corujas não os perseguirão.

Urso-Coruja: ND 7; besta mágica (Enorme); CM; DV 15d10+90, PVs 172; Inic. +0; Desl. 9m; CA 15 (–2 tamanho, +8 natural); corpo-a-corpo: 2 garras +19 (dano 1d8+9) e mordida +16 (dano 2d6+4); Espaço 3m; Alcance 1,5m; Ataque Especial: Agarrar Aprimorado; Fort +17, Ref +9, Von +6; For 29 (+9), Des 10, Cons 23 (+6), Int 5 (–3), Sab 12 (+1), Car 10; **Perícias:** Observar +14, Ouvir +15; **Talentos:** Ataques Múltiplos, Foco em Arma (garra), Grande Fortitude, Prontidão, Rastrear, Tolerância.

A câmara mais profunda da caverna é o ninho e esconderijo de um urso-coruja imenso, talvez maior que qualquer outro existente em Arton. Confrontado por intrusos, ele lutará até a morte. Apenas se os heróis conseguem passar pelo monstro sem matá-lo, terão direito à premiação extra por cumprir as Obrigações e Restrições.

Urso-Coruja Imenso: ND 8; besta mágica (Imenso); CM; DV 18d10+144, PVs 243; Inic. +0; Desl. 9m; CA 18 (–4 tamanho, +12 natural); corpo-a-corpo: 2 garras +27 (dano 2d6+13) e mordida +24 (dano 2d8+6); Espaço 3m, Alcance 1,5m; Ataque Especial: Agarrar Aprimorado; Fort +21, Ref +11, Von +7; For 37 (+13), Des 10, Cons 26 (+8), Int 5 (–3), Sab 12 (+1), Car 10; **Perícias:** Observar +15, Ouvir +17; **Talentos:** Ataques Múltiplos, Foco em Arma (garra), Grande Fortitude, Prontidão, Rastrear, Tolerância.

Na câmara deste monstruoso urso-coruja há um tunel que leva até a saída. É uma passagem estreita, mas personagens de tamanho Médio ou menor conseguem passar sem a necessidade de testes (Arte da Fuga com CD 5, apenas para constar; a CD aumenta em +5 para cada categoria de tamanho a cima de Médio, e neste caso o teste é necessário).

Os ursos-corujas não entram neste túnel e nem perseguem personagens até ali.

4) O Druida Defensor

Esta clareira marca o fim da masmorra. Aqui os aventureiros devem confrontar o Guardião de Allihanna.

A clareira é relativamente ampla, com árvores e arbustos esparsos. É cercada por dólmens: monumentos druídicos formados por uma pedra grande e achatada, deitada sobre duas outras pedras verticiais para formar arcos. Os dólmens formam um semicírculo, no lado contrário à trilha por onde os aventureiros chegaram. Sob um deles, no extremo oposto da clareira, está o círculo místico que ativa o portal para a próxima masmorra.

O portal está desativado, pois o Guardião ainda não foi vencido. E ele está aqui, na forma de um druida (aparentemente) humano, bem armado e acompanhado por um leão e um urso. O leão é maior que o normal para a espécie, e o urso parece feito de matéria vegetal (invocado a partir de sua habilidade de Invocar Fera Vegetal).

Fallandi, um druida de Allihanna, que serve como representante da deusa na masmorra. Ele é meio humano e meio dríade, e viveu recluso em uma floresta de Arton durante muitos anos, chegando a participar de algumas aventuras ao lado

de companheiros "civilizados". Ao morrer, sua alma foi recebida em Arbória, o Reino de Allihanna — onde a própria deusa o designou como seu defensor no labirinto. Hoje ele cumpre sua missão com seriedade.

Fallandi: ND 17; meio-dríade (humano) druida 12; humanóide (Médio); LN; DV 12d8+24, PVs 78; Inic.+3; Desloc. 9m; CA 23 (+3 Des, +5 Armadura de Allihanna, +2 *Anel de Proteção*, +3 *Escudo Grande de Madeira*); corpo-a-corpo: cimitarra (Armamento de Allihanna) +17/+12 (dano 1d6+7, dec. 18-20 x2); Espaço 1,5m; Alcance 1,5m; Ataques Especias: Armamento de Allihanna, Gavinhas, Invocar Fera Vegetal, Magias; Qualidades Especiais: Armadura de Allihanna, *Torcer Madeira*, *Moldar Madeira*, Empatia Selvagem; Fort +10, Ref +7, Von +11; For 15 (+2), Des 16 (+3), Cons 14 (+2), Int 12 (+1), Sab 17 (+3), Car 11; **Perícias:** Adestrar Animais +13, Cavalgar +5, Concentração +17, Conhecimento (natureza) +14, Identificar Magia +13, Observar +8, Ouvir +9, Sobrevivência +15; **Talentos:** Amigo dos Animais, Acuidade com Arma, Magias em Combate, Iniciativa Aprimorada, Vitalidade, Maximizar Magia, Acelerar Magia.

Magias de Druida por dia: 6 preces, 5 magias de 1° nível, 4 magias de 2° nível, 4 magias de 3° nível, 3 magias de 4° nível, 3 magias de 5° nível, 2 magias de 6° nível, 2 magias de 7° nível (CD 13 + nível da magia).

Habilidades de Classe: Senso da Natureza, Companheiro Animal, Caminho da Floresta, Rastro Invisível, Resistir à tentação da natureza, Forma Selvagem (5/dia, grande, miúdo e/ou atroz), Imunidade a venenos.

Equipamento: Fallandi possui poucos itens mágicos se comparado com outros personagens de mesmo nível. Ele tem 4 poções de *Curar Ferimentos Leves*, 1 de *Cura Completa*, 2 de *Proteção Contra os Elementos* e 2 pergaminhos de *Imobilizar Pessoas*. Ele ainda possui dois *Amuletos de Quaal* (duas Árvores), um *Anel de Proteção +2*, um *Escudo Grande de Madeira +1*, uma *Varinha de Curar Ferimentos Moderados* (15 cargas), uma *Varinha de Fogo das Fadas* (15 cargas), e uma *Vestimenta do Druida*.

O leão que acompanha Fallandi é um exemplar Grande com progressão até 8 DVs.

Leão Grande: ND 3; animal (Grande); N; DV 8d8+16; PVs 52; Inic. +7; Desloc. 12m; CA 15 (–1 tamanho, +3 Des, +3 natural); corpo-a-corpo: 2 garras +10 (dano 1d4+5), mordida +5 (dano 1d8+2); Espaço: 3m; Alcance: 1,5m; Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, Bote, Rasgar; Qualidade Especial: Faro; Fort +8, Ref +9, Vont +3; For 21 (+5), Des 17 (+3), Cons 15 (+2), Int 2, Sab 12 (+1), Car 6 (–2); **Perícias:** Equilíbrio +7, Esconder-se +3, Furtividade +7, Observar +3, Ouvir +3; **Talentos:** Corrida, Iniciativa Aprimorada, Prontidão.

O urso foi invocado pelo druida a partir de sua habilidade meio-dríade Invocar Fera Vegetal.

Urso Marrom Vegetal: ND 5; contructo (Grande); N; DV 6d10+20, PVs 53; Inic. +1; Desloc. 12m; CA 17 (–1 tamanho, +1 Des, +7 natural); corpo-a-corpo: 2 garras +11 (dano 1d8+8) e mordida +6 (dano 2d8+4); Espaço 3m; Alcance 1,5m; Ataque Especial: Agarrar Aprimorado; Qualidades Especiais: Constructo, Vulnerabilidade a Fogo (sofre dano dobrado por magias baseadas em fogo); Fort +5, Ref +6, Von +3; For 27 (+8), Des 13 (+1), Cons –, Int –, Sab 12 (+1), Car 6 (–2). Como constructo, não precisa fazer testes de Fortitude, a menos para efeitos e magias que afetem objetos; **Perícias:** Natação +14, Observar +7, Ouvir +4; **Talentos:** Corrida, Rastrear, Tolerância.

Meio-dríades e feras vegetais são explicados detalhadamente na revista TORMENTA 11 e também no livro **Holy Avenger D20.** No entanto, você pode usar as estatísticas aqui apresentadas mesmo que não possua estes livros.

Tentativas de diálogo com o Guardião fazem apenas adiar a luta. Ele argumenta que a Deusa da Ambição não poderá ser salva por heróis fracos, que sejam detidos por este primeiro desafio — por isso lutará com todas as forças. No entanto, um teste bem-sucedido de Diplomacia ou Blefar (CD 30) pode levar o druida a propor um duelo individual contra um dos heróis, um combate não-letal (causando dano por contusão, como descrito no *Livro do Jogador*). Os animais, é claro, não participam do duelo. Se perder, o druida é convencido de que os heróis são dignos e permite sua passagem; se vencer, o portal de *Viagem Planar* continua inativo até que Fallandi e seus companheiros sejam destruídos.

Caso os heróis já tenham violado as Obrigações e Restrições do desafio (uma condição que ele pode detectar automaticamente), o druida nem mesmo aceitará conversar, atacando imediatamente.

Destruir o druida ou seus companheiros não é uma violação das Obrigações e Restrições do desafio, uma vez que todos eles lutam até a morte.

Parte 2

O Desafio de Ragnar

ND médio da masmorra: 15

Premiação Sugerida: 13.500 XP

Premiação Completa: 20.000 XP

Esta masmorra é obra de Ragnar, o cruel Deus da Morte e das raças goblinóides.

O fedor de carniça e fezes atinge os aventureiros assim que chegam pelo portal. A masmorra é formada por uma ampla rede de cavernas e túneis naturais, mas de aspecto grotesco, como se a própria pedra estivesse impregnada pelo mal. Os túneis parecem revestidos de costelas enegrecidas, as paredes são formadas por milhares de ossos e crânios. Através das fendas pode-se ver uma massa formada por milhares de vermes, que produzem um murmúrio contínuo e perturbador, e fazem com que a caverna inteira pareça estar em movimento. O chão é pastoso, ensopado de sangue, detritos orgânicos e outras substâncias que é melhor não tentar imaginar.

Em alguns pontos, as paredes apresentam entalhes e formações (naturais ou não, é difícil dizer) que lembram estátuas de Ragnar, ou cenas de combate entre goblinóides e outras raças. São estátuas comuns, mas os vermes rastejando sobre sua superfície

podem fazer com que pareçam vivas por um instante.

As cavernas não oferecem nenhuma forma de iluminação, exceto em lugares onde esteja especificado o contrário. Mesmo personagens com Visão na Penumbra não conseguem ver nada sem alguma fonte de luz; apenas a Visão no Escuro pode fazê-lo. Os aventureiros devem providenciar sua própria iluminação, mas fazer isso vai atrair os monstros mais facilmente (veja adiante).

O chão imundo e irregular torna a caminhada difícil. Os personagens podem andar normalmente (com seu deslocamento normal), mas é muito difícil correr. Qualquer corrida exige sucesso em teste de Destreza ou Equilíbrio (CD 15) por rodada. Uma falha indica que o personagem cai. Ele dificilmente sofrerá dano, mas passar o resto do dia enlameado em fezes de goblinóides certamente não é uma perspectiva agradável.

Obrigações e Restrições: Ragnar é um deus impiedoso, e exige a mesma atitude de seus seguidores. Os aventureiros recebem a Premiação Completa se lutarem todas as suas batalhas até o final, sem fugir ou render-se, nem oferecer rendição a seus oponentes. Embora isso possa parecer simples para aventureiros embrutecidos, em certas ocasiões eles serão confrontados com escolhas difíceis — e muitos talvez decidam abrir mão da Premiação Completa.

Encontros Aleatórios

A única forma de vida nesta masmorra parecem ser goblinóides e criaturas aparentadas, que patrulham os túneis sem cessar. Destruir os inimigos de Ragnar é uma glória para estes monstros.

A raça dos bugbears, como era de se esperar, domina a masmorra; eles são encontrados em quase todos os corredores, geralmente liderando grupos de goblins e hobgoblins. As patrulhas são geralmente formadas por um líder bugbear, artilheiros hobgoblins e soldados goblins. Ogres também são comuns.

Todos os nativos desta masmorra têm Visão no Escuro, e portanto não precisam de iluminação. Eles também estão acostumados ao solo irregular, sendo capazes de correr e fazer outros tipos de movimento (como Investidas) sem a necessidade de testes adicionais.

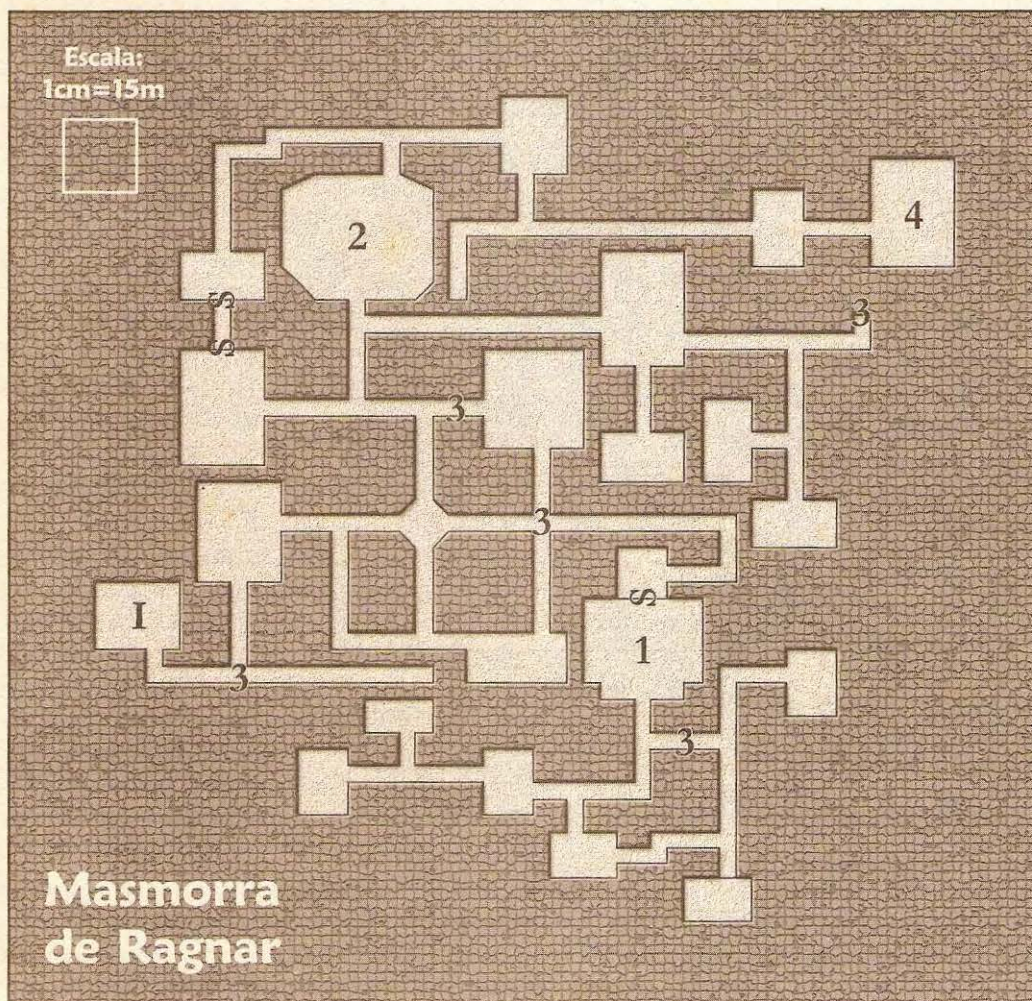
Todos os monstros errantes na tabela a seguir são goblins, hobgoblins, bugbears e ogres com níveis em classes. O Mestre pode empregar estatísticas de PdMs do *Livro do Mestre*, com os devidos ajustes raciais. Para maior praticidade, esses ajustes são reproduzidos aqui:

Goblin: For –2, Des +2, Car –2; Pequeno; Furtividade +4.

Hobgoblin: Des +2, Cons +2, Furtividade +4.

Bugbear: For +4, Des +2, Cons +2, Car –2; +3d8 DVs; ataque base +2; Fort +1, Ref +3, Vont +1; armadura natural +3; –3 graduações/perícia; Escalar +2, Esconder-se +4, Ouvir +2, Furtividade +6, Observar +2.

Ogre: For +10, Des –2, Cons +4, Int –4, Car –4; +4d8 DVs; ataque base +3; Fort +4, Ref +1, Vont +1; Grande; armadura natural +5; –3 graduações/perícia; Escalar +3, Ouvir +2, Observar +2.

Para cada meia hora de permanência dos aventureiros na msmorra, o Mestre rola 1d6. Um resultado 1 indica que um encontro acontece. Caso o grupo esteja carregando fontes de luz (como tochas, lampiões ou *Chama Contínua*), um resultado 1 ou 2 atrai monstros errantes. Luzes mais intensas como *Luz do Dia* aumentam ainda mais a incidência de encontros (1 a 3 em 1d6). Role 1d100 na seguinte tabela:

01-10) 1d6 bugbears bárbaros (15º nível).

11-17) 1d4+1 ogres bárbaros (15º nível).

18-30) 1 bugbear clérigo (15º nível) e 1d4 goblins guerreiros (12º nível).

31-45) 1d6+1 goblins guerreiros (13º nível).

46-50) 1d4 bugbears bárbaros (11º nível).

51-60) 1d6 goblins clérigos (12º nível).

61-80) 2d6 goblins guerreiros (12º nível) cavalgando worgs.

81-90) 1d6 hobgoblins guerreiros (15º nível).

91-95) 1 ogre bárbaro (15º nível) e 1d4+1 goblins e hobgoblins guerreiros (12º nível).

96-00) 1d6 hobgoblins rangers (15º nível), 1d6 goblins guerreiros (12º nível).

Existe uma chance (10%) de que um grupo de patrulha esteja arrastando consigo um escravo acorrentado, muito ferido e faminto. Em 50% dos casos será um elfo ou elfa plebeu de 1º nível, mas humanos, anões, halflings (assim com membros de outras classes) também podem estar entre as vítimas. Estes infelizes, ao morrer, tiveram suas almas enviadas ao Reino de Ragnar e agora sofrem pela eternidade nas garras dos monstros. A decisão dos aventureiros em salvar ou não estes prisioneiros vai afetar o cumprimento das Obrigações e Restrições da masmorra, como será visto adiante.

1) O Covil dos Ogres

Esta grande caverna fica um pouco abaixo do restante dos túneis. Para chegar até ela os aventureiros precisam descer uma escada grosseira, com degraus traiçoeiros, lisos e irregulares. Mesmo descendo com cuidado, cada personagem deve obter sucesso em um teste de Equilíbrio (CD 15) para não escorregar e cair. A queda causa apenas 1d4 pontos de dano, mas deixa o personagem caído.

O covil pertence a um bando de quatro ogros, liderado por Chiisaku, um ogro-mago particularmente inteligente e cruel. Ele comanda os demais intimidando-os com seus poderes mágicos, e também treinando-os para atacar usando táticas de combate inteligentes — ao contrário da maioria dos ogres.

Ao ouvir a aproximação de intrusos (com um sucesso em um teste de Ouvir; CD 10 base, com os modificadores vistos no *Livro do Jogador*), farão uma emboscada. Um dos truques favoritos do ogro mago é usar sua habilidade de *Metamorfosear-se* para se fazer passar por um prisioneiro (geralmente uma elfa ou humana indefesa). Um dos ogros finge estar torturando a "pobre vítima", enquanto os outros três estão escondidos à volta (CD 13 para testes de Procurar, apenas para personagens que suspeitem de algo e digam estar olhando ao redor). Quando os heróis correm ao resgate da mocinha, são atacados pelos ogros de tocaia — que, não notados, recebem um ataque simples gratuito. Após esse primeiro ataque os ogros entram em Fúria Bárbara e continuam a lutar. Enquanto isso o ogro-mago volta à forma verdadeira e mantém-se distante do combate, atacando com magias.

Note ainda que o covil não tem iluminação (a menos que os aventureiros tragam alguma), pois os ogros enxergam no escuro. A escuridão oferece aos ogros um bônus de +8 em Esconder-se.

Ogros: ND 15; ogro bárbaro 13; gigante (Grande); CM; DV 4d8+13d12+34; PVs 142; Inic. +4; Desloc. 12m; CA 23 (–1 tamanho, +5 natural, +6 *gibão de peles +3*, +3 amuleto); corpo-a-corpo +26/+21/+16/+11 machado enorme +3 (dano 2d8+12); Espaço 3m; Alcance: 3m; Ataque Especial: Fúria Aprimorada; Qualidades Especiais: Esquiva Sobrenatural, Evitar Armadilha (+4), RD 3/–; Fort +14, Ref +5, Vont +5; For 22 (+6), Des 10, Cons 15 (+2), Int 6 (–2), Sab 10, Car 7 (–2); **Perícias:** Escalar +12, Intimidar +6, Observar +2, Ouvir +8, Saltar +10, Sobrevivência +6; **Talentos:** Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Foco em Arma (Machado Enorme), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Trespassar, Trespassar Aprimorado.

Fúria (Ext): quatro vezes ao dia, os ogros podem entrar em Fúria Bárbara, aumentando sua Força e Constituição em 6 pontos (aumentando em +3 suas jogadas de ataque e dano, e em 54 seus PVs). Eles também recebem um bônus moral de +3 em seus testes de Vontade e uma penalidade na CA de –2.

Esquiva Sobrenatural (Ext): os ogros do bando de Chiisaku não podem ser flanqueados.

Equipamento: cada ogro bárbaro possui um *Machado Enorme +3*, um *Gibão de Peles +3*, um *Amuleto de Armadura Natural +3*, e 3 *Poções de Curar Ferimentos Graves*.

Chiisaku: ND 14; ogre-mago guerreiro 3/mago 3; Gigante (Grande), CM; DV 5d8+3d10+3d4+44, PVs 93; Inic. +6; Desloc. 9m, vôo 12m (bom); CA 24 (–1 tamanho, +2 Des, +5 natural, +4 *camisão de cota de malha*, +4 *Anel de Proteção*); corpo-a-corpo: +14/+9 *Espada Larga Enorme +3* (dano 2d8+10, +2d6 contra criaturas leais); Espaço: 3m; Alcance: 3m; Ataques Especiais: Habilidades Similares a Magia, Magias; Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18m, Regeneração 5, RM 19; Fort +12, Ref +5, Von +8; For 20 (+5), Des 15 (+2), Cons 19 (+4), Int 15 (+2), Sab 17 (+3), Car 18 (+4); **Perícias:** Concentração +11, Conhecimento (arcano) +6, Escalar +10, Identificar Magia +8, Observar +6, Ouvir +7, Saltar +10; **Talentos:** Ataque Poderoso, Escrever Pergaminho, Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Potencializar Magia, Trespassar.

Magias Arcanas por dia: 6 truques, 6 magias de 1º nível (CD 12 + nível da magia).

Livro de Magias: truques: *Resistência, Raio de Gelo, Pasmar, Romper Morto-Vivo, Mãos Mágicas*; 1º nível: *Escudo Arcano, Resistência a Elementos, Mísseis Mágicos, Leque Cromático*.

Habilidades Similares a Magia: s/limite – *Escuridão, Invisibilidade*; 1/dia – *Cone Glacial, Enfeitiçar Pessoas, Forma Gasosa, Metamorfosear-se, Sono*. Idênticas a magias conjuradas por um feiticeiro de 9º nível (CD 14 + nível da magia).

Equipamento: Chiisaku possui um camisão de cota de malha (feito para seu tamanho) encantada para que a chance de falha arcana seja de apenas 10% (em vez de de 20%), mas sem qualquer outra habilidade mágica. Ele ainda possui uma *Espada Enorme +3, Caótica*, um *Anel de Proteção +4*, 3 *Poções de Curar Ferimentos Graves* e uma *Poção de Sopro de Dragão*.

Na caverna há uma passagem secreta, que pode ser encontrada com um sucesso em teste de Procurar (CD 20). Essa passagem leva até outra caverna, por onde a masmorra continua.

2) Os Orcs de Graordek

Nesta caverna estão doze orcs vestidos com corseletes de couro negro, liderados por um bugbear clérigo de Ragnar. Orcs normalmente não são considerados bons guerreiros, mas estes são notáveis exceções — um grupo de elite que realiza missões especiais. Eles são fanáticos a serviço de Ragnar, obedecendo cegamente às ordens de Graordek, o clérigo designado como líder do grupo.

Graordek é também um fanático, que odeia fervorosamente seguidores de outros deuses — todos devem morrer! Para ele, tudo na história de Arton ou do Panteão foi manipulado por Ragnar, que é mais forte que Tauron, mais poderoso que Khalmyr, etc. Ele sempre tem uma "versão verdadeira" a respeito de algum assunto religioso. Seu fanatismo é tal que ele sempre vai atacar primeiro qualquer criatura que pareça ser um sacerdote, para destruir os "infiéis e emissários dos falsos deuses".

Graordek comanda seus orcs para preparar emboscadas, sempre mantendo-se atrás de dois deles (o que oferece meia cobertura), de onde lança suas magias. Durante uma emboscada, metade dos orcs se esconde para atacar de surpresa (se possível com um Ataque Furtivo, pois todos têm essa habilidade). Após esse primeiro ataque, eles entram em Fúria Bárbara. Os demais, armados com arcos curtos, atacam à distância. Graordek lança magias para ajudar ou curar os orcs, e atrapalhar os inimigos. Se houver clérigos de outros deuses, ele concentrará seus ataques neles.

Se perceber que os aventureiros estão sob o efeito de magias de proteção contra flechas ou similares, o clérigo bugbear lança *Dissipar Magia*. Graordek só entra em combate pessoalmente quando a derrota dos inimigos parece imimente, ou como último recurso (quando já gastou suas melhores magias ou itens).

Orcs: ND 10; bárbaro 7/ladino 3; humanóide (Médio); CM; DV 7d12+3d6+, PVs 63; Inic. +3; Desl. 12m; CA 17 (+3 Des, +4 corselete de couro); corpo-a-corpo: I 15/+9 Machado de batalha +2 (dano 1d8+8) ou à distância: +14/+9 arco curto +2 (dano 1d8+2); Espaço: 1,5m; Alcance: 1,5m; Ataques Especiais: Fúria, Ataque Furtivo (+2d6): Qualidades Especiais: Visão no Escuro, Sensível à luz, Esquiva Sobrenatural, Evasão, Encontrar Armadilha, Evitar Armadilha (+3), RD 1/–; Fort +10, Ref +6, Von +2; For 19 (+4), Des 16 (+3), Cons 14 (+2), Int 10, Sab 9 (–1), Car 8 (–1); **Perícias:** Blefar +5, Escalar +11, Esconder-se +21, Furtividade +9, Intimidar +6, Observar +1, Ouvir +9, Saltar +11; **Talentos:** Ataque Poderoso, Prontidão, Trespassar, Vontade de Ferro.

Fúria (Ext): duas vezes ao dia, os orcs podem entrar em Fúria Bárbara, aumentando sua Força e Constituição em 4 pontos (aumentando em +2 suas jogadas de ataque e dano, e seus PVs em 20).

Esquiva Sobrenatural (Ext): os orcs de Graordek mantêm seu bônus de Destreza mesmo quando estão surpresos e não podem ser flanqueados.

Equipamento: cada orc deste grupo possui um *Machado de Batalha +2* e um *Corselete de Couro +2, das Sombras*, duas *Poções de Curar Ferimentos Graves* e uma *Poção de Invisibilidade*. Os arqueiros não possuem machado, mas um *Arco Curto +2* (com 20 flechas) e uma *Espada Curta +2*.

Graordek: ND 15; bugbear clérigo 14; humanóide (Médio); CM; DV 3d8+14d8+34, PVs 110; Inic. +7; Desloc. 6m; CA 26 (+3 Des, +3 natural, +6 *brunea +2*, +2 *Amuleto*, +2 *Anel*); corpo-a-corpo: +16/+11 *machado grande +2* (dano 1d12+4); Espaço: 1,5m; Alcance: 1,5m; Ataques Especiais: Fascinar Mortos-Vivos, Magias; Qualidades Especias: Visão no Escuro 20m; Fort +13, Ref +9, Von +16; For 15 (+2), Des 17 (+3), Cons 14 (+2), Int 14 (+2), Sab 16 (+3), Car 8 (–1); **Perícias:** Concentração +17, Conhecimento (arcano) +14, Conhecimento (religião) +16, Furtividade +9, Identificar Magia +17; **Talentos:** Fúria Guerreira, Magias em Combate, Magia Silenciosa, Maximizar Magia, Iniciativa Aprimorada, Usar Arma Comum (Machado Grande), Vontade de Ferro; **Domínios:** Mal e Guerra.

Magias Divinas por dia: 6 preces; 6 de 1° nível mais uma do domínio; 6 de 2° nível mais uma do domínio; 5 de 3° nível mais uma do domínio; 4 de 4° nível mais uma do domínio; 3 de 5° nível mais uma do domínio; 3 de 6° nível mais uma do domínio; 2 de 7° nível mais uma do domínio. CD 13 + nível da magia.

Equipamento: uma *brunea +2*, um *machado +2, anti-elfo*, um *Amuleto de Armadura Natural +2*, um *Anel de Proteção +2*, um *Manto da Resistência +2*, um pergaminho com a magia *Coluna de Chamas* (10° nível) , um Pergaminho com a magia *Implosão* (10° nivel), uma *Poção Cura Completa* e uma *Varinha de Envenenamento* (15 cargas).

3) Armadilhas

Estes pontos marcados no mapa são armadilhas de vários tipos. O Mestre pode adotar armadilhas de ND 4 ou mais, escolhidas no *Livro do Mestre* (páginas 115 a 119). Armadilhas mágicas também podem ser utilizadas. Veja também algumas armadilhas alternativas a seguir:

Presas Envenenadas (ND 10): um dos muitos crânios nas paredes escancara a boca, e suas presas saltam, atacando como dardos envenenados. O ataque recebe um bônus de +30 por ataque surpresa. Um teste de Procurar (CD 20) revela a armadilha, e um teste de Operar Mecanismos (CD 25) a desativa. O veneno exige um teste de Fortitude (CD 22) ou causa dano inicial de 1d3 em Constituição, e dano secundário de 1d3 em Força. Existe 70% de chance de que o veneno seja eficaz contra goblinóides (goblins, hobgoblins e bugbears).

Lâmina Invisível (ND 6): oculto em meio à sujeira no chão, um fio invisível ativa uma lâmina metálica enferrujada que salta da parede e ataca a +25 (decisivo 18-20), causando 1d12 pontos de dano. Um teste de Procurar (CD 24) é necessário para detectar a armadilha, e outro de Operar Mecanismos (CD 20) para desativar.

Crânio Voador (ND 8): um dos muitos crânios nas paredes subitamente salta e ataca um dos aventureiros. O efeito é idêntico à magia *Crânio Voador de Vladislav* (**Tormenta d20**, página 76) como se conjurada por um feiticeiro de 10° nível (dano de 5d6). A

magia ataca a +15 (ataque de toque à distância). Um teste de Procurar (CD 20) revela a armadilha, e um teste de Operar Mecanismos (CD 18) a desativa.

Sempre que uma armadilha é ativada, o Mestre rola 1d6 para determinar se o barulho atraiu monstros errantes, conforme as regras para encontros aleatórios.

4) Rornagar, o Conquistador Esquecido

Este é o aposento final, uma câmara dedicada totalmente a Ragnar. Ao contrário do resto do complexo, está iluminada por tochas de *Chama Contínua* — que, no entanto, exalam uma luz rubra e sinistra. As paredes estão repletas de imagens e entalhes, exibindo o Deus da Morte e suas vitórias sobre elfos, humanos, anões e membros de outras raças, todos sendo massacrados por exércitos goblinóides. As cenas parecem vivas, emitindo sons distantes de batalha, rosnados dos monstros e gritos de suas vítimas.

Na parede oposta à entrada há um crânio gigantesco e inumano, que parece cumprir as funções de um altar. Diretamente sob suas mandíbulas há uma prisioneira humana, acorrentada, de joelhos. No chão, bem diante dela, está o círculo místico contendo o portal para a masmorra seguinte, ainda inativo. Decifrá-lo exige um teste de Conhecimento (religião) com CD 18.

À frente do círculo está o Guardião de Ragnar. Trata-se de Rognagar, um bugbear gigantesco, maligno e impiedoso. Um líder guerreiro que abraçou a fé em Ragnar e matou muitos outros líderes tribais, tomando seu comando. Ele morreu muito antes do surgimento de Thwor Ironfist, e sua lenda foi esquecida pelos monstros; apenas alguns sacerdotes de Ragnar ainda conhecem sua história.

Rornagar está preparado para a luta, acompanhado por numerosos servos (role uma vez na tabela de Encontros Aleatórios, mas com resultado máximo na quantidade de criaturas). Antes da chegada dos aventureiros ele usou magias como *Força do Touro*, *Arma Mágica*, *Bênção*, *Proteção Contra o Bem* e outras para fortificar seus aliados e a si próprio. Ele também terá bebido sua *Poção de Velocidade*.

Durante as primeiras rodadas de combate, Rognagar vai atacar os intrusos com suas magias mais poderosas, invocadas a partir de seus pergaminhos. Se a qualquer momento um pergaminho falhar, o bugbear abandona essa estratégia e usa seu machado em combate direto, lutando até a morte.

Rornagar; ND 15; bugbear guerreiro 6/clérigo 6; humanóide (Grande); CM; DV 3d8+6d10+6d8+60, PV 104; Iniciativa +6; Desl. 6m; CA 25 (–1 tamanho, +2 Des, +5 natural, +2 *Anel de*

Proteção, +7 *Brunea +3*); corpo-a-corpo: +22/+17/+12 *Machado Enorme +3* (dano 2d8+14, mais 2d6 contra elfos e + 2d6 contra alvos de tendência Boa); Espaço: 3m; Alcance: 3m; Ataques Especiais: Fascinar Mortos-vivos, Magias; Qualidades Especiais: Visão no Escuro 20m, RM 20, Magias; Fort +15, Ref +9, Von +13; For 23 (+6), Des 15 (+2), Cons 18 (+4), Int 14 (+2), Sab 16 (+3), Car 8 (–2); **Perícias:** Concentração +8, Conhecimento (religião) +4, Escalar +10, Esconder-se +3, Furtividade +8, Observar +7, Ouvir +7, Saltar +11; **Talentos:** Ataque Poderoso, Especialização em Arma: Machado Grande, Foco em Arma: Machado Grande, Fúria Guerreira, Iniciativa Aprimorada, Magia sem Gestos, Magias em Combate, Separar Aprimorado, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Vontade de Ferro, **Domínios:** Mal e Guerra.

Magias por dia: 6 preces; 5 de 1° nível mais uma do domínio; 4 de 2° nível mais uma do domínio; 4 de 3° nível mais uma do domínio; 2 de 4° nível mais uma do domínio. CD 13 + nível da magia.

Equipamento: Rornagar veste uma *Brunea +3, da Fortificação Moderada* e usa como arma um *Machado Enorme +3, Anti-elfo e Profano*. Seus outros itens mágicos são um *Anel de Proteção +2*, um *Pergaminho de Círculo da Destruição* (10° nível), um *Pergaminho de Dissipar o Bem* (10° nível), um *Pergaminho de Matar* (12° nível), um *Pergaminho de Praga* (12° nível), uma *Poção de Cura Completa*, um *Poção de Velocidade*, uma *Varinha de Imobilizar Pessoas* (20 cargas).

A morte de Rornagar e seus aliados é necessária para vencer a masmorra. Uma vez que isso aconteça, o símbolo brilha e o portal de *Viagem Planar* é ativado. No entanto, a Premiação Completa pode ser conquistada apenas com um último e decisivo ato de devoção a Ragnar...

— *Dê-me a morte* — pede a mulher cativa, às lágrimas, após ter sua mordaça removida.

Helendira, uma clériga [Valkaria] 2, foi instruída para dizer aos aventureiros o que fazer. O Deus da Morte exige que sejam impiedosos. Para receber a Premiação Completa, eles devem sacrificar a prisioneira, assim como quaisquer outros prisioneiros resgatados ao longo do caminho.

Estes infelizes têm sido torturados há séculos, sofrendo dores e horrores indizíveis nas mãos dos monstros, e aceitariam a morte com prazer. Os prisioneiros não podem ser ressuscitados, nem podem deixar a masmorra de qualquer forma. Helendira não sabe o que acontecerá com eles caso o Labirinto seja vencido, mas é provável que retornem ao Reino de Ragnar para outra eternidade no inferno.

Ainda que atender ao desejo dos cativos pareça sob certo ponto de vista um ato de piedade, matar inocentes certamente seria uma violação grave do código de conduta dos paladinos — e outros personagens de tendência Bondosa também deveriam rejeitar essa alternativa terrível.

Dar aos escravos uma morte rápida e receber a recompensa de Ragnar, ou abrir mão da Premiação Completa? Uma vez tomada a decisão, os heróis podem posicionar-se sobre o círculo e rumar para o próximo desafio.

Parte 3

O Desafio de Glórienn

ND médio da masmorra: 15

Premiação Sugerida: 13.500 XP

Premiação Completa: 20.000 XP

A patrona desta masmorra é Glórienn, a Deusa dos Elfos — talvez a mais vaidosa, orgulhosa e arrogante entre os deuses, apesar de sua atual fragilidade no Panteão.

Comparado ao fosso de morte que acabam de deixar para trás, os recém-chegados aventureiros são agraciados por uma visão paradisíaca. O lugar nem mesmo merece ser chamado de "masmorra"; é formado por amplos corredores e câmaras de paredes brancas, finamente decoradas com verde e ouro. Suave luz do sol entra através de janelas amplas, que exigem belas paisagens florestais. Um olhar mais atento revela que as "janelas" são na verdade imensos quadros e tapeçarias — telas mágicas feitas por nativos do Reino de Glórienn, tão belas que parecem reais. No entanto, uma canção triste emana de parte alguma, como se entoada por um coro de bardos invisíveis.

A delicada arquitetura élfica exibe seus temas favoritos: árvores, folhas, flores, arco e flechas, magia e a imagem de Glórienn. Os tetos têm forma côncava, com arcos e abóbodas nas passagens. Todas as câmaras e corredores são ricamente mobiliados, com peças de arte produzidas por alguns dos maiores artistas na existência. Nenhuma destas peças pode ser levada para fora da masmorra e, caso sejam destruídas, retornam ao normal assim que os aventureiros deixam o lugar.

Glórienn é uma deusa de grande beleza, mas também grande intolerância a outras raças. Quase todos os aposentos (incluindo o ponto de chegada dos aventureiros) contêm mesas fartas, com grandes fruteiras e jarros de vinho suave. Cada mesa oferece o equivalente ao produto de uma magia *Banquete de Heróis* — mas que afeta apenas elfos. Para membros de outras raças, a comida e bebida são venenosas (Fortitude, CD 16, dano inicial 1 Cons, dano secundário 1d8 Cons).

Para todos os efeitos, meio-elfos de Arton são considerados humanos, não elfos.

Obrigações e Restrições: os aventureiros recebem a Premiação Completa se, durante sua permanência nesta masmorra, não roubarem ou danificarem suas peças de arte (usando uma *Bola de Fogo*, por exemplo).

Os aventureiros também não devem pilhar os inimigos vencidos, pois nenhum não-elfo é digno de usar suas armas, armaduras ou itens mágicos. Exceção: apenas elfos podem ficar com os itens élficos sem violar as Obrigações e Restrições da masmorra.

Finalmente, os aventureiros não devem matar nenhum elfo. Todos devem ser vencidos através de magia, captura, dano por contusão e outras formas de combate não letais. Vencer a masmorra seguindo todas estas Obrigações e Restrições vai impressionar pro-

fundamente a Deusa dos Elfos, e proporciar aos heróis uma recompensa extra além da Premiação Completa (veja adiante).

Encontros Aleatórios

Os corredores e salas são protegidos por grupos de elfos, todos escolhidos pessoalmente pela deusa para provar a superioridade da raça élfica perante as demais. Cada elfo nesta masmorra foi um grande herói aventureiro em vida, e lutará até a morte em nome de Glórienn. Todos são de tendência Caótica e Bondosa.

Todos os elfos aqui presentes estão constantemente sob efeito do *Banquete de Heróis*, pois alimentam-se das frutas e vinho mágicos todos os dias.

Caso exista pelo menos um elfo incluído entre os heróis, os protetores da masmorra em geral oferecem ao grupo uma chance de rendição. Se isso não funcionar, lutarão normalmente, mas sem ferir ou matar adversários élficos — contra eles usarão magias, manobras de desarme ou dano por contusão. Humanos, meio-elfos e membros de outras raças serão tratados como inimigos mortais.

Equipes de elfos rondam o lugar continuamente, mas com menos regularidade que em outras masmorras. Role 1d6 para cada meia hora de permanência dos aventureiros na masmorra. Um resultado 1 indica que um encontro acontece. Role 1d100 na seguinte tabela:

01-10) 1d4 magos (14º nível) e 1d6+1 guerreiros (12º nível).

11-15) 1d4 bardos (13º nível) e 1d6+1 guerreiros (12º nível).

16-30) 1d4 rangers (13º nível).

31-50) 1d6 guerreiros (12º nível).

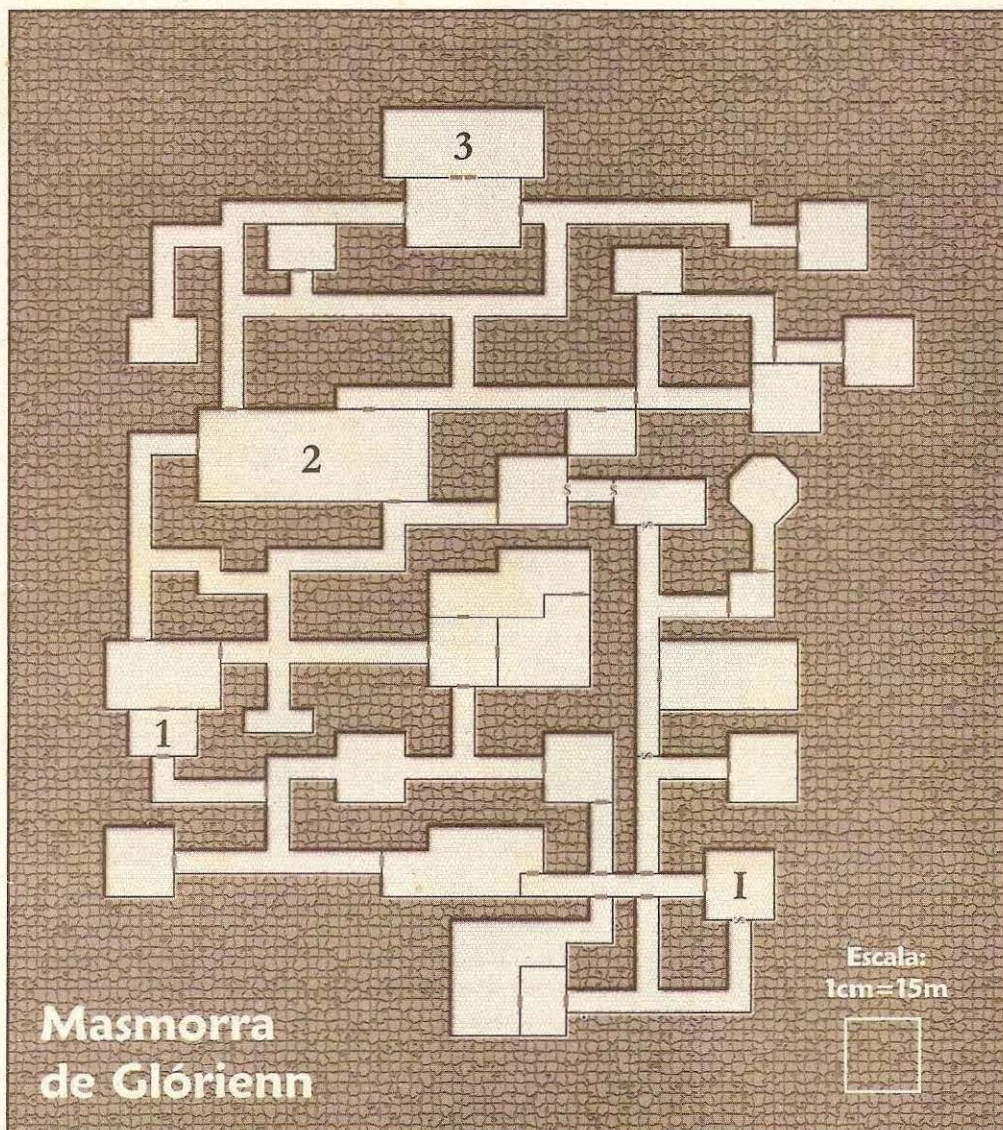
51-60) 1d4+1 guerreiros (13º nível).

61-75) 1 mago (13º nível) e 1d4 guerreiros (13º nível).

76-85) 1d4+1 arqueiros (rangers, 14º nível).

86-90) 1 mago (14º nível) e 1d4 rangers (12º nível).

91-95) 1d4 arqueiros (rangers, 14º nível).

96-00) 1d6 magos (14º nível) e 1d4 bardos (13º nível).

1) O Fosso

Esta câmara não é nada menos que uma grande armadilha. As duas portas que levam a esta sala estão trancadas com fechaduras de excelente qualidade (Abrir Fechaduras, CD 38). Caso os aventureiros tentem derrubá-las, cada uma tem 30 PVs e Dureza 6 (ou CD 25 para Quebrar).

Infelizmente, arrombar a porta sem cuidado pode resultar em uma grande queda — pois dentro do aposento o chão fica 50m abaixo. Dependendo da forma como foi feito, um teste de Reflexos (CD 15) pode evitar que um aventureiro caia após derrubar a porta. Uma queda causa 15 pontos de dano. As paredes são lisas, sem entalhes ou qualquer outra forma de apoio. Uma escalada exige que o personagem faça seus próprios pontos de apoio, e mesmo assim o teste de Escalar tem CD 30.

O fundo do fosso é mobiliado normalmente, e contém dois baús metálicos trancados. Cada baú pode ser aberto com um sucesso em um teste de Abrir Fechaduras (CD 30) ou

quebrado (Dureza 8, 15 PVs, CD 23 para Quebrar). Um deles contém uma imagem metálica (na verdade um *Grifo de Bronze*, uma *Estatueta de Poderes Incríveis*) mas, ao ser aberto, esse baú exala um gás invisível e quase imperceptível (Observar 35 para notar) com os mesmo efeitos do vapor queimado de othur (*Livro do Mestre*). Um ladino pode perceber essa armadilha com um teste de Observar (CD 20), mas ela não pode ser desarmada.

O outro baú não possui nenhuma armadilha. Dentro dele há uma *Mochila da Carga* (tipo I), e dentro dela há um punhado de jóias élficas no valor de 3d6x100 peças de ouro. Note que remover quaisquer itens desta sala é uma violação das Obrigações e Restrições da masmorra.

2) Os Defensores de Glórienn

Este aposento abriga um ponto preparado para impedir o avanço dos invasores. Infelizmente, os aventureiros precisam passar por aqui para alcançar o Guardião da masmorra. Sabendo disso, uma equipe de elite composta por elfos altamente habilidosos fez do lugar sua "linha de resistência". São quatro arqueiros arcanos (chamados "Arqueiros de Glórienn") e seis rangers (os "Caçadores de Glórienn").

A câmara é enorme, sem mobília ou qualquer decoração sagrada que pudesse ser danificada em batalha. Dividindo-a ao meio está uma paliçada, um muro feito de madeira, com um metro de altura. A paliçada vai de uma parede a outra.

Protegidos atrás dessa barreira ficam os Arqueiros de Glórienn, que atacam os aventureiros com flechas. Eles recebem três quartos de cobertura (CA +7 e +3 nos testes de Reflexos). O Mestre faz um teste de Ouvir para os caçadores de Glórienn (CD 15 ou menos, caso os aventureiros não se preocupem em fazer silêncio) e caso, eles ouçam os inimigos se aproximando, terão tempo de se preparar.

Os arqueiros lançam sobre o grupo *Proteção contra Flechas* e *Suportar Elemento* (fogo). Metade dos arqueiros lança *Reflexos* sobre si mesmos, e a outra metade *Invisibilidade*, para apanhar os aventureiros de surpresa. Eles também terão lançado *Área Escorregadia* perto da entrada. Cada arqueiro terá pelo menos uma *flecha carregada* preparada. Um deles disparará, logo na primeira rodada, um *flecha carregada* com uma *Bola de Fogo* — pois, mesmo que a flecha erre o alvo, a magia funciona normalmente. Um alvo atingido com sucesso pela *flecha carregada* não tem direito a um teste de Reflexos para reduzir o dano da *Bola de Fogo*, mesmo que possua habilidades de Evasão ou Evasão Aprimorada.

Os Caçadores de Glórienn — se tiverem tempo para se preparar — estarão sob os efeitos das magias *Arma Mágica*, *Arma Mágica Aprimorada* e *Força do Touro*. Antes de entrar em combate corpo-a-corpo, eles atacam com seus arcos longos para ajudar os Arqueiros. Qualquer herói que tenha caído na *Área Escorregadia* será um alvo fácil para os caçadores.

Caso os aventureiros consigam passar pela Área Escorregadia e chegar perto da paliçada, os rangers soltam os arcos e preparam-se para lutar com seus sabres e adagas, enquanto os arqueiros arcanos recuam e continuam atacando à distância.

As seguintes estatísticas não incluem efeitos de magias:

Arqueiros de Glórienn: ND 14; elfo guerreiro 6/mago 4/ arqueiro arcano 4; CB; DVs 6d10+8d4+28; PVs 81; Inic. +8; Desloc. 9m; CA 22 (+3 Des, +7 *Cota de Malha Élfica*, +2 *Anel de Proteção*); corpo-a-corpo: +14/+9/+4 *cimitarra +2* (dano 1d6+2, dec. 18-20, x2) ou à distância: +15/+10/+5 *Arco Longo Composto +4* (dano 1d6+4); Espaço: 1,5m; Alcance: 1,5m; Ataques Especiais: Magias; Qualidades Especiais; Visão na Penumbra; Fort +12, Ref +9, Von +11; For 10, Des 18 (+4), Cons 14 (+2), Int 16 (+3), Sab 10, Car 11; **Perícias:** Adestrar Animais +1, Concentração +10, Conhecimento (arcano) +10, Conhecimento (religião) +10, Escalar +9, Esconder-se +11, Furtividade +11, Identificar Magia +10, Observar +5, Ouvir +9, Procurar +6, Saltar +9, Sobrevivência +7; **Talentos:** Escrever Pergaminho (bônus), Foco em Arma (arco longo), Iniciativa Aprimorada, Maximizar Magia, Precisão, Saque Rápido, Tiro Certeiro, Tiro Longo, Tiro Rápido, Vontade de Ferro.

Magias Arcanas por dia: 4 truques, 4 magias de 1° nível, 4 magias de 2° nível, 3 magias de 3° nível (CD 13 + nível da magia).

Magias Arcanas Preparadas: Truques: *Brilho, Pasmar, Raio de Gelo, Resistência;* 1° nível: *Área Escorregadia, Arma Mágica, Armadura Arcana, Ataque Certeiro, Causar Medo, Escudo Arcano, Invocar Criaturas I, Resistência a Elementos, Servo Invisível, Sono;* 2° nível: *Escuridão, Reflexos, Flecha Ácida, Força do Touro, Invisibilidade, Invocar Enxames, Proteção contra Flechas, Suportar Elementos;* 3° nível: *Arma Mágica Aprimorada, Bola de Fogo, Dissipar Magia, Flecha de Chamas, Invocar Criaturas III, Lâmina Afiada, Sugestão.* CD 13 + nível da magia.

Livro de Magias: os Arqueiros de Glórienn têm em seus livros, além das magias preparadas, todos os truques e mais duas magias de cada nível, à escolha do Mestre.

Equipamento: *Cota de Malha Élfica +2, Cimitarra +2, Arco Longo Composto +3, Flechas +1 (50), Amuleto de Armadura Natural +2, Anel de Proteção +2, Botas da Velocidade, Braçadeiras de Arqueiro, Manto da Resistência +2, Olhos de Águia, Poção de Curar Ferimentos Moderados, Poção de Heroísmo.*

Encantar Flecha (Ext): todas as flechas lançadas pelos Arqueiros de Allihanna são consideradas *flechas +2*.

***Flecha Carregada* (Sob):** os Arqueiros de Glórienn podem carregar uma flecha com uma magia de área. A magia assim utiliza o alcance do arco, e não da magia. A magia funciona mesmo quando o disparo erra.

***Flecha Perseguidora* (Sob):** uma vez ao dia, o Arqueiro de Glórienn pode escolher um alvo dentro do alcance do arco e acertá-lo, negando bônus de cobertura e semelhantes.

Mais informações sobre as habilidades do Arqueiro Arcano estão no *Livro do Mestre*.

Caçadores de Glórienn: ND 15; elfo guerreiro 5/ranger 10; humanóide (Médio); CB; DV 5d10+10d8+30, PVs 102; Inic. +8; Desl. 9m; CA 23 (+3 Des, +7 *Cota de Malha Élfica, +2 Amuleto de Armadura Natura, +1 Anel de Proteção*); corpo-a-corpo: +18/+13/+8 *sabre +3* (dano 1d6+3 dec. 17-20/x2) ou +18/ +13/+8 *sabre +3* (dano 1d6+3 dec. 17-20/x2) e +15/+10 *adaga +2* (dano 1d4+2) ou à distância +22/+17/+12 *arco longo +2*

(dano 1d6+3); Espaço: 1,5m; Alcance: 1,5m; Ataques Especiais: Inimigo Predileto, Qualidades Especiais: Rastrear, Empatia Selvagem, Caminho da Natureza, Evasão, Visão na Penumbra; Fort +13, Ref +14, Von +5; For 10, Des 18 (+4), Cons 14 (+2), Int 16 (+3), Sab 10, Car 11; **Perícias:** Adestrar Animais +15, Conhecimento (masmorras) +16, Cura +13, Escalar +12, Esconder-se +14, Furtividade +14, Observar +14, Ouvir +11, Procurar +11, Saltar +17, Sobrevivência +14; **Talentos:** Ataque Poderoso, Combater com Duas Armas (bônus), Combater com Duas Armas Aprimorado (bônus), Esquiva, Foco em Arma (adaga), Foco em Arma (sabre), Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Separar Aprimorado, Suceso Decisivo Aprimorado (sabre), Tolerância (bônus), Trespassar.

Habilidades de Classe: Rastrear, Inimigos Prediletos (Goblinóides, Humanos, Anões), Estilo de Combate: Duas Armas.

Equipamento: *Cota de Malha Élfica +2, Sabre +3, Adaga +2, Arco longo +2, Flechas +1 (20), Amuleto de Armadura Natural +2, Anel de Proteção +1, Botas da Velocidade, Manto Élfico, Olhos de Águia.*

Inimigos Prediletos: Goblinóides +6; Humanos +2; Anões +2.

3) Sharin, a Maga Guardiã

Por seu luxo e beleza, esta câmara poderia ser o quarto de uma rainha élfica. Na parede oposta, um tipo de janela planar oferece uma vista fantástica de Nivenciuén, o Reino de Glórienn. Este portal não pode ser usado como passagem — ele apenas mostra lugares a serem observados, da mesma forma que uma *Bola de Cristal* com *Ver o Invisível, Detectar Pensamentos, Telepatia* e *Visão da Verdade.*

As outras paredes são ocupadas por peças de arte e estantes de livros. Todos estão protegidos por portas de aço encantadas com *Invisibilidade*, para proporcionar um "vidro inquebrável". Um combate mágico nesta câmara não vai danificar nenhum item valioso. No chão está o portal planar, cuidadosamente desenhado sobre um tapete, e ainda desativado.

O Guardião da masmorra de Glórienn é uma elfa exótica, uma maga de grande poder. Ela se chama Sharindhallehrannas e usa belíssimas roupas esvoaçantes e jóias caras. Seus cabelos compridos são de um ruivos flamejante, e seus olhos verdes têm aspecto felino, com pupilas verticais. Ela possui ainda um par de grandes asas emplumadas, sugerindo que talvez seja um dos raros elfos-do-céu.

Sharindhallehrannas — ou apenas Sharin — viveu e morreu séculos antes do massacre de Lenórienn. Ela testemunhou, ao lado de Glórienn, seu sofrimento quando a nação élfica foi dizimada pela Aliança Negra dos Goblinóides e sua amada deusa caiu em desgraça. Então, por sua lealdade e poder mágico, foi designada pela Dama Élfica para proteger esta masmorra.

Sharin pretende deter quaisquer invasores a todo custo. Ela acompanha o progresso dos heróis através da janela, avaliando suas estratégias e comportamento. Pouco antes de sua chegada, lançará imediatamente suas magias mais poderosas: *Invocar Criaturas VIII* (para conjurar 1d4+1 unicórnios celestiais ou 1d4 gênios) e então *Proteção Contra Magias* sobre si mesma e suas criaturas. Caso os aventureiros sejam habilidosos com armas, ela lançará *Invisibilidade Aprimorada* antes da luta; contra adversários de maior poder mágico, vai preferir o *Pequeno Globo da Invulnerabilidade* — posicionado bem no alto da câmara, pois a maga também terá a cautela de manter-se voando e evitar qualquer combate corporal. Na verdade, uma vez que está invisí-

vel, Sharin pode usar o *Globo* (que é brilhante e visível) como isca para atrair a atenção dos heróis, enquanto se posiciona em outro lugar. Em ambos os casos, terá lançado sobre si mesma as magias *Agilidade Felina* e *Escudo Arcano*.

Quando os aventureiros chegam, ela usa *Dissipar Magias Aprimoradas* para cancelar seus efeitos mágicos e deixa o combate por conta de suas criaturas, atacando com magias de dano direto como *Flecha Ácida, Flecha de Chamas* e *Desintegrar*. Caso metade de suas criaturas ou mais seja abatida, ela passa a usar magias de área como *Bola de Fogo* e *Cone Glacial*.

Sharindhallehrannas: ND 19; elfa maga 18; CB; DVs 18d4+36; PVs 81; Inic. +6; Desloc. 9m, vôo 12m (bom); CA 16 (+6 Des); corpo-a-corpo: +15/+10 sabre (dano 1d6, dec. 19-20, x2) ou à distância: +12; Espaço: 1,5m; Alcance: 1,5m; Ataques Especiais: Magias; Qualidades Especiais; Visão na Penumbra; Fort +8, Ref +12, Von +13; For 14 (+2), Des 22 (+6), Cons 15 (+2), Int 18 (+4), Sab 13 (+1), Car 11; **Perícias:** Alquimia +18, Concentração +23, Conhecimento (arcano) +25, Conhecimento (religião) +16, Decifrar Escrita +14, Esconder-se +11, Furtividade +10, Identificar Magia +25, Observar +11, Ouvir +6, Procurar +8; **Talentos:** Acelerar Magia, Acuidade com Arma, Escrever Pergaminho, Esquiva, Estender Magia, Iniciativa Aprimorada, Magia Penetrante, Magias em Combate, Maximizar Magia, Mobilidade, Potencializar Magia, Prontidão.

Magias Arcanas por dia: 4 truques, 5 magias de 1° nível, 5 magias de 2° nível, 5 magias de 3° nível, 5 magias de 4° nível, 4 magias de 5° nível, 4 magias de 6° nível, 3 magias de 7° nível, 3 magias de 8° nível (CD 14 + nível da magia). Sharin não pode lançar magias de 9° nível devido a seu valor de Inteligência.

Magias Arcanas Preparadas: Truques: *Pasmar (2x), Raio de Gelo, Resistência;* 1° nível: *Área Escorregadia, Ataque Certeiro, Escudo Arcano, Mísseis Mágicos (2x);* 2° nível: *Agilidade Felina, Flecha Ácida (2x), Reflexos, Suportar Elementos;* 3° nível: *Bola de Fogo, Dissipar Magia, Flecha de Chamas, Imobilizar Pessoas (x2);* 4° nível: *Confusão, Drenar Temporário, Invisibilidade Aprimorada, Muralha de Fogo, Pequeno Globo de Invulnerabilidade*; 5° nível: *Cone Glacial, Dominar Pessoa, Enfraquecer o Intelecto, Pedra em Lama;* 6° nível: *Carne para Pedra, Desintegrar, Dissipar Aprimorado, Visão da Verdade;* 7° nível: *Dedo da Morte, Reverter Magia (2x);* 8° nível: *Invocar Criaturas VIII, Proteção Contra Magias*. CD 13 + nível da magia para resistir.

Livro de Magias: Sharin tem acesso a qualquer magia do *Livro do Jogador* e **Tormenta D20**; todas podem ser encontradas em meio aos grimórios de sua biblioteca.

Equipamento: *Anel de Armazenar Magias* (*O Crânio Voador de Vladislav**, *A Erupção de Aleph**, *Fascinação** e *Mísseis Mágicos*), *Manto do Deslocamento Menor* (20%), *Anel de Evasão*. * Estas magias aparecem em **TD20**; caso o livro não esteja disponível, substitua por *Deslocamento, Muralha de Fogo* e *Reflexos*.

Sharin não luta até a morte. Se perder metade de seus PVs, ela cessa imediatamente de lutar — mas também não se rende ou implora pela vida. Ela tem instruções de sua deusa para testar o respeito dos heróis pelos elfos, mas também não deve demonstrar fraqueza. Assim, caso continue sendo atacada, Sharin apenas tolera os ferimentos com resignação até cair.

Caso Sharin seja destruída, o portal de *Viagem Planar* é ativado e os aventureiros recebem a Premiação Sugerida ao cruzá-lo. Mas caso ela seja poupada — e se os heróis foram fiéis às Obrigações e Restrições da masmorra —, as coisas são um pouco diferentes:

— *Vocês mostraram respeito pelo povo de Glórienn* — ela cumprimenta — *e, assim, conquistaram o respeito de minha mestra. Aceitem seu presente.*

Sobre o círculo místico, aparecem todos os itens mágicos contidos nas áreas 1 e 2 (incluindo os itens pertencentes aos Arqueiros e Caçadores de Glórienn) que não tenham sido apanhados, e também o equipamento pessoal da maga. Os aventureiros, mesmo os não-elfos, agora têm permissão para ficar com eles.

A lista completa inclui: quatro pares de *Braçadeiras de Arqueiro*, quatro *Anéis de Proteção +2*, seis *Anéis de Proteção +1*, dez *Cotas de Malha Élficas +2*, quatro *Cimitarras +2*, seis *Sabres +3*, seis *Adagas +2*, quatro *Arcos Longos Compostos+3*, seis *Arcos Longos +2*, 320 *Flechas +1*, dez *Amuletos de Armadura Natural +2*, dez pares de *Botas da Velocidade*, quatro *Mantos da Resistência +2*, seis *Capas Élficas*, dez pares de *Olhos de Águia*, quatro *Poções de Curar Ferimentos Moderados*, quatro *Poção de Heroísmo*, uma *Mochila da Carga* (tipo I), uma *Estatueta de Poderes Incríveis (Grifo de Bronze)*, um *Anel de Armazenar Magias*, um *Manto do Deslocamento Menor* (20%), um *Anel de Evasão*, e jóias élficas no valor de 3d6x100 p.o.

Assim que os aventureiros tomam posse de seu tesouro e cruzam o portal, recebem a Premiação Completa e são levados ao próximo desafio.

Parte 4

O Desafio de Lena

ND médio da masmorra: 16

Premiação Sugerida: 14.000 XP

Premiação Completa: 21.000 XP

Esta masmorra pertence a Lena, a Deusa da Vida. Camponeses rezam a ela por boa saúde, enquanto suas clérigas oram por magias de cura.

O lugar é formado por túneis que parecem escavados — ou serrados — através de madeira viva, como se fossem buracos de broca em uma gigantesca árvore. A madeira é lisa e clara, cortada por linhas e anéis escuros, além de ocasionais filetes de seiva luminosa que cruzam o teto e oferecem luz. Estranhamente, em vários pontos as paredes estão repletas de garatujas coloridas, marcas de mãos e pintura com os dedos. O próprio círculo do portal planar parece ter sido desenhado com giz colorido por uma criança de cinco anos. As garatujas não oferecem qualquer significado secreto: apenas mostram flores, casinhas, sóis, nuvens, crianças, cães e gatos normais.

Além de sua "decoração" peculiar, a masmorra de Lena apresenta uma característica especial: por sua ligação com a Deusa da Vida, o lugar é fortemente impregnado com energia positiva.

Qualquer magia de cura lançada aqui recebe automaticamente os benefícios do talento Maximizar Magia, sem que ela precise ser memorizada como sendo dois níveis acima. Por outro lado, poderes que empregam energia negativa têm sua eficácia reduzida ou mesmo anulada: magias como *Drenar Energia, Drenar Força Vital* e similares não funcionam. Isso vale para boa parte das magias da escola Necromancia (e também magias do Caminho das Trevas, como explicado em **TD20**). Mortos-vivos presentes neste local são incapazes de recuperar Pontos de Vida, seja com descanso ou magia. *Infligir Ferimentos* também não funciona aqui.

Obrigações e Restrições: os aventureiros recebem a Premiação Completa se, durante sua permanência nesta masmorra, não matarem ou causarem dano a qualquer criatura (ainda que isso seja difícil). Lançar magias de cura com o propósito de causar dano (a única fraqueza das criaturas desta masmorra; veja adiante) será uma violação das Obrigações e Restrições. Os habitantes da masmorra devem ser vencidos de outras formas.

Encontros Aleatórios

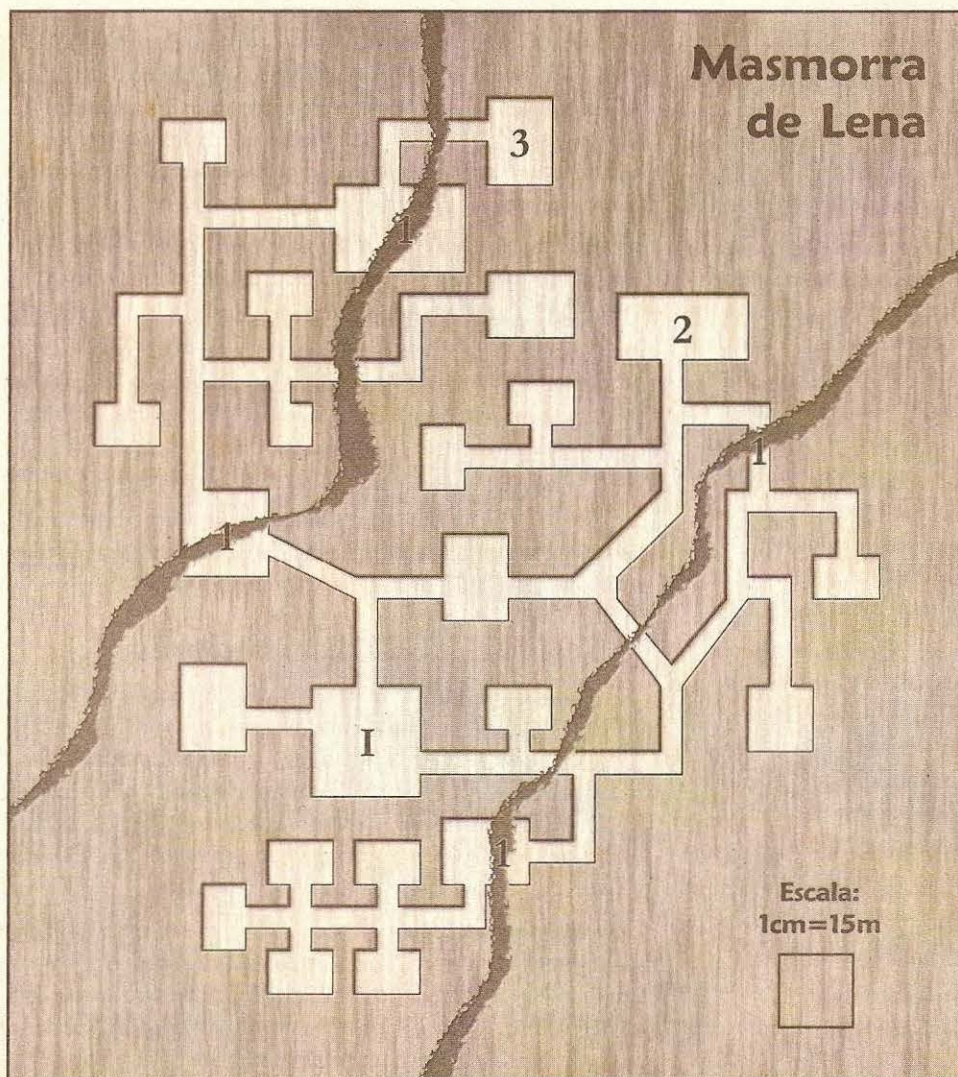
A masmorra de Lena é habitada principalmente por criaturas mágicas como unicórnios, carrascos de Lena, e numerosos pequenos animais de Arton. No entanto, devido à intensidade da energia positiva, esses animais são muito maiores que suas versões normais — um sapo, por exemplo, pode ter o tamanho de um lobo! Assim, a maioria das criaturas encontradas nesta masmorra são uma ou duas categorias de tamanho maiores que o visto no *Livro dos Monstros* (mesmo que sua descrição normalmente não permita).

Outro detalhe: é totalmente impossível provocar dano em qualquer habitante desta masmorra através de meios normais, como armas ou magias. Um golpe de *espada mágica +5* ou um *Relâmpago* provocam o mesmo efeito de um pingo d'água — como se o alvo tivesse uma fantástica Redução de Dano 50 contra tudo, incluindo magias. Apenas artefatos maiores ou criaturas com 21 ou mais dados de vida (incluindo personagens de jogadores) podem vencer esse efeito, provocando dano normal — portanto, as criaturas têm RD 50/épico.

Estas criaturas também são imunes a doenças, venenos, dano por contusão, efeitos de morte, acertos decisivos, morte por dano massivo, e são automaticamente bem-sucedidas em qualquer teste de Fortitude. Magias ou efeitos que não causam dano (como *Imobilizar Monstros, Dominar Monstros, Teia* e outras) funcionam normalmente.

Os habitantes da masmorra estão acostumados a nunca sofrer ferimentos, e por isso perderam qualquer medo de lutar. Quando encontram um adversário, atacam para proteger seus territórios ou apenas "por brincadeira", como filhotes fariam. Dificilmente vão continuar uma luta caso percam metade de seus PVs ou mais. As masmorras são ainda habitadas pelo infame carrasco de Lena, um monstro mágico que ganha PVs quando sofre qualquer dano, em vez de perder.

No entanto, todos os habitantes da masmorra (incluindo o carrasco) também partilham de uma mesma fraqueza: recebem dano normal por magias e efeitos de cura! Usados contra elas, poderes como *Curar Ferimentos* e cura pelas mãos causam dano. Assim, a inexistência de um clérigo no grupo (ou alguém com muitas poções e pergaminhos de cura...) pode levar a missão ao fracasso.

As criaturas de Lena percorrem os túneis o tempo todo. Role 1d6 para cada meia hora de permanência dos aventureiros na masmorra. Um

resultado 1 indica que um encontro acontece. Role 1d100 na seguinte tabela:

01-10) 1-2 deinonychus Enormes (16 DVs).

11-15) 1d4 sprites magos (15º nível).

16-30) 1d4+1 cães teleportadores (12 DVs).

31-50) 1d3+2 formians guerreiros (10 DVs).

51-60) 1d4 carrascos de Lena Enormes (10 DVs).

61-75) 1d4 cobras constritoras (16 DVs).

76-85) 1d4 lobos Enormes (12 DVs).

86-90) 1d4+1 lagartos gigantes Enormes (15 DV).

91-95) 2d6 pixies (7 DVs) e 2d8 grigs (5 DVs).

96-00) 1d4 unicórnios Enormes (14 DVs).

Estas criaturas incluem uma sugestão de Progressão (com DVs e Tamanho, caso a criatura normalmente não tenha Progressão). Se nenhuma diferença quanto ao Tamanho for mencionada, mantenha o convencional. O carrasco de Lena é descrito a seguir. Informações sobre sprites artonianos constam em **Tormenta D20** e também mais adiante, em "O Desafio de Marah".

Nova Criatura

Carrasco de Lena

Pode parecer estranho que esta abominação assassina traga o nome da gentil deusa da cura, mas existe um motivo para isso.

O carrasco tem a forma de uma imensa salamandra, com pernas atarracadas e cauda muito grossa, medindo quase 4m de comprimento. Embora a própria criatura seja lenta, ela faz seus ataques com um tentáculo que nasce de uma crista na cabeça e chicoteia a vítima. O tentáculo traz na ponta uma peça espinhosa que funciona como uma maça-estrela.

A coisa mais impressionante nesta criatura é que ela parece quase indestrutível por meios convencionais. Nenhum tipo de arma ou magia destinada a causar dano funciona contra ela — muito pelo contrário, a tornam mais forte! Qualquer ataque bem-sucedido contra o carrasco o faz GANHAR os Pontos de Vida que deveria perder, até o máximo que seus Dados de Vida permitem.

Na verdade, o carrasco de Lena recebeu esse nome justamente para lembrar sua única fraqueza: magias de cura! Uma magia de cura de qualquer tipo faz com que PERCA Pontos de Vida em vez de ganhar. Essa é a única forma de ferir a criatura (mas ela ainda pode ser afetada normalmente por outras magias, que não causem dano). É óbvio que isso torna as coisas difíceis, uma vez que magias de cura geralmente só podem ser aplicadas ao toque...

Clérigos de Lena negam que este monstro tenha sido criado por sua deusa — e se ela o fez, ninguém tem idéia do objetivo. O carrasco é um predador e habita florestas e pântanos.

Carrasco de Lena: ND 4; besta mágica (Grande); N; DVs 4d10+15 (37 PVs); Inic +0; Desloc. 6m; CA 14 (–1 tamanho, +1 Des, +4 natural); Ataques: corpo a corpo: tentáculo +7 (dano 1d8+4); Espaço: 3m; Alcance : 3m; Qualidades Especiais: Inversão de Dano, Vulnerabilidade a Cura; Fort +7, Ref +5, Von +2; For 19, Des 12, Cons 16, Int 4, Sab 12, Car 3; **Perícias:** Esconder-se +3, Observar +5, Ouvir +5; **Talentos:** Prontidão, Vitalidade; **Progressão:** 5-8 DVs (Enorme).

Inversão de Dano (Sob): esta habilidade permite ao carrasco converter qualquer dano recebido (físico, mágico, energia...) em Pontos de Vida, até mesmo excedendo seu normal. A criatura pode acumular PVs até o limite máximo permitido por seus Dados de Vida.

Vulnerabilidade a Cura (Sob): da mesma forma, qualquer magia que normalmente restaure Pontos de Vida CAUSA dano ao carrasco, na mesma quantidade que deveria curar. Poções de cura atuam como frascos de ácido, causando dano igual aos PVs que restaurariam se ingeridas. A criatura é afetada normalmente por outras magias que não causem dano.

1) Rios de Seiva

Uma vez que a masmorra aparentemente fica no interior de uma árvore gigantesca, em certos pontos o lugar é atravessado por rios de seiva. Os rios correm devagar e não são profundos, permitindo que até um halfling consiga passar sem a necessidade de nadar — mas sua consistência é viscosa, como um rio de melado; personagens em seu interior sofrem os mesmos efeitos da magia *Constrição*, exceto pelo fato de que a seiva não interfere com a conjuração de magias, e nem permite testes de Reflexos ou Arte da Fuga para correr.

Nenhuma criatura viva habita os rios, mas 2d6 tentáculos feitos de raízes podem emergir para atacar os aventureiros.

Tentáculos: ND 3; planta (Médio); N; DVs 10d8, PVs 45; Inic. +4; Desloc. 0m; CA 17 (+2 Des, +5 natural); corpo-a-corpo: +10 pancada (dano 5d8+4); Espaço: 3m; Alcance : 6m; Ataque Especial: Constrição (3d6); Qualidades Especiais: Planta, RD 20/ – contra qualquer ataque exceto magias de cura; Fort +7, Ref +5, Von +3; For 16 (+3), Des 18 (+4), Cons 10, Int –, Sab –, Car 10.

Os tentáculos atacam como se fossem criaturas individuais, mas são apenas parte da própria masmorra. Eles também podem ser encontrados em aposentos aparentemente vazios.

2) O Covil dos Dilaceradores

Esta ampla câmara serve de covil para um bando de 1d6+1 quelicerossauros — um monstro grande como um T-Rex, mas com mandíbulas de inseto. O fato de jamais sentirem fome não serve para refrear seus instintos assassinos, nem impede que tentem caçar quaisquer criaturas, mesmo que não consigam matá-las. Como gatos, eles apenas "brincam" com sua comida até ficarem cansados dela (ou até que ela pare de se mexer...).

Quelicerossauro: ND 9; animal (Enorme); N; DVs 19d8+3, PVs 88; Inic. +2; Desloc. 12m; CA 16 (–2 tamanho, +2 Des, +6 natural); corpo-a-corpo: +16 mordida (dano 5d8+4); Espaço: 3m; Alcance: 4, 5m; Ataque Especial: Agarrar Aprimorado; Qualidade Especial: Visão na Penumbra, Visão no Escuro, Faro; Fort +11,

Ref +13, Von +8; For 19 (+4), Des 15 (+3), Cons 11, Int 5 (–3), Sab 15 (+2), Car 10; **Perícias:** Esconder-se +1, Observar +5, Ouvir +10, Procurar +7; **Talentos:** Corrida, Foco em Arma (mordida), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Vitalidade, Tolerância.

Agarrar Aprimorado (Ext): pode iniciar uma manobra Agarrar como uma ação livre, sem sofrer ataques de oportunidade, caso acerte seu ataque de mordida.

3) O Dragonete

Este aposento parece um jardim infantil, repleto de flores muito grandes e vívidas, crescendo a até 1,5m do chão — e também tomado por um estranho zumbido musical. Uma nuvem de borboletas e outros insetos sobrevoa as flores. Olhando melhor, os aventureiros podem ver que não são insetos, e sim um enxame de pequeninos humanóides alados. São algum tipo especial de fada, desconhecida em Arton, mas muito comum no Reino de Lena.

São inofensivas, como borboletas. Algumas voam muito perto dos rostos dos aventureiros e olham curiosas, para depois se afastar sorrindo. Outras, mais ousadas, pousam por alguns momentos em suas cabeças e ombros. Não parecem ter qualquer inteligência — exceto o suficiente para voar, fazer piruetas e emitir risinhos diminutos, quase inaudíveis.

Caso uma delas seja apanhada com cuidado e estudada atentamente (Observar, CD 15), o observador descobre que cada criatura tem um ciclo de vida extremamente breve: as fadinhas parecem nascer do nada, crescer, ficar adultas e então sumir em poeira luminosa, tudo em 1d4 minutos!

O círculo de *Viagem Planar* pode ser encontrado na parte central da câmara, em uma clareira entre as flores, ainda inativo — mas indicando que o Guardião da masmorra está por perto.

De fato, muito bem escondido entre as flores (Observar, CD 31 para percebê-lo), está um dragonete. Um animal mágico semelhante a um dragão, mas na verdade aparentado com as fadas. Eles têm asas coloridas de borboleta, em vez de asas membranosas. Dragonetes normais são pequeninos, mas este exemplar é muito maior, atingindo quase 3m de altura.

Tandan: ND 14; fada (Grande), feiticeiro 6; CN; DVs 18d6+90 e 6d4+33, PVs 201; Inic. +5; Desl. 5m, vôo 18m (bom); CA 21 (–1 tamanho, +1 Des, +11 natural); corpo-a-corpo: +22 mordida (dano 1d6+8); Espaço: 1,5mx2, 5m, Alcance 1,5m; Ataque Especial: Sopro; Qualidades Especiais: Imunidades, Telepatia, RM 19; TR Fort +13, Ref +16, Von +19; For 27 (+8), Des 12 (+1), Cons 21 (+5), Int 14 (+2), Sab 12 (+1), Car 14 (+2). **Perícias*:** Concentração +13, Conhecimento (arcano) +10, Esconder-se +13, Identificar Magia +10, Observar +11, Ouvir +11, Procurar +9, Sobrevivência +9; **Talentos:** Contramágica Aprimorada, Foco em Arma (Mordida), Iniciativa Aprimorada, Magia em Combate, Magia Penetrante, Potencializar Magia, Prontidão, Reflexos Rápidos, Vitalidade, Vontade de Ferro. *Entre as flores de sua câmara, o dragonete recebe um bônus de +8 em Esconder-se.

Imunidades (Ext): imune a sono e paralisia. Pode ser ferido apenas com magias de cura, e pode absorver qualquer outro tipo de dano, recebendo os PVs que deveria perder. O dragonete é imune às magias *Cura Completa* e *Cura Completa em Massa*.

Telepatia (Sob): Tandan pode se comunicar por telepatia com criaturas que falem os idiomas Comum e Silvestre a até 18m.

Sopro (Sob): exige da vítima um teste de Fortitude com CD 24 ou sofre dano inicial de *Sono* por 1 minuto e

dano secundário de *Sono* por mais 1d3 dias.

Magias Arcanas por Dia: 6 truques, 7 magias de 1° nível, 6 magias de 2° nível, 3 magias de 3° nível. (CD 12 + nível da magia).

Magias Arcanas Conhecidas: Truques: *Brilho, Ler Magias; Mãos Mágicas, Pasmar, Raio de Gelo, Romper Morto-Vivo, Som Fantasma;* 1° Nível: *Ataque Certeiro, Escudo Arcano, Invocar Criaturas I, Mísseis Mágicos;* 2° Nível: *Invisibilidade, Invocar Criaturas II;* 3° Nível: *Deslocamento.*

Tandan não é um "Guardião" lá muito dedicado — está mais interessado em brincar e divertir-se que em testar aventureiros. Ele primeiro tenta lançar *Deslocamento* sobre si mesmo, sem sair do esconderijo. Se conseguir, ataca de surpresa com seu sopro, tentando atingir quantos adversários puder, e então começa um jogo de gato e rato com mordidas e *Mísseis Mágicos.* Também usará suas magias de *Invocar Criaturas* para conjurar texugos celestiais (nota: estes texugos não são habitantes da masmorra e, portanto, não partilham de suas imunidades e fraquezas; atacá-los não viola as Obrigações e Restrições da masmorra).

Quando um combate começa, o enxame de fadinhas imediatamente se afasta, sumindo na rodada seguinte. Qualquer ataque realizado contra o dragonete ainda na primeira rodada de combate tem uma chance (50% para ataques comuns, 100% para efeitos de área) de matar algumas delas, violando as Obrigações e Restrições.

Se perder metade de seus PVs, Tandan simplesmente se zanga e foge. O portal de *Viagem Planar* se ativa e os aventureiros podem seguir, recebendo a Premiação Sugerida. Para conquistar a Premiação Completa, os heróis devem tentar "vencer" o dragonete sem machucá-lo. Isso pode ser feito através de magias adequadas (como *Enfeitiçar Monstros* e *Imobilizar Monstros*), testes de Diplomacia ou Blefar (a atitude inicial do dragonete é Hostil, ainda que ele esteja tentando se divertir...) ou, ainda, pelo poder de *Fascinar* dos bardos: um teste de Atuação, resistido contra um teste de Vontade do dragonete, pode fazer com que ele aplauda e desista de lutar.

Após "derrotar" o dragonete sem feri-lo, o círculo mágico é ativado. Os heróis podem passar por ele e, se não feriram mais ninguém nesta masmorra, receber a Premiação Completa para seguir em frente.

Parte 5

O Desafio de Hyninn

ND médio da masmorra: 16

Premiação Sugerida: 14.000 XP

Premiação Completa: 21.000 XP

O desafio arquitetado por Hyninn pode parecer apenas "convencional". Mas, como qualquer outra coisa ligada ao Deus da Trapaça, quase nada aqui é o que parece.

Chegando através do portal, os aventureiros logo constatam que o lugar tem o aspecto de uma masmorra "comum", como tantas outras em que já estiveram: paredes feitas com grandes blocos de pedra cinzenta, portas de madeira escura, algemas e correntes pendendo das paredes, montes de entulho... lembra muito o calabouço de um grande castelo, pronto para receber prisioneiros, esconder passagens secretas ou proteger tesouros.

O frescor da noite chega através de pequenas janelas com grades, perto do teto. Nas paredes há tochas encantadas com *Chama Contínua*, mas muito distantes entre si, criando sombras perfeitas para que um ladrão ou assassino consiga se esconder. O piso sólido de pedra também permite mover-se em silêncio sem dificuldade. Como resultado, qualquer teste de Esconder-se e Furtividade feito nesta masmorra recebe um bônus de circunstância de +2.

De todas, esta é uma das masmorras menos povoadas de adversários. Esta é a boa notícia. A má notícia: seus corredores e aposentos contém grande quantidade de armadilhas, uma mais perigosa que a outra. A presença de um ladrão atento pode ser vital para a sobrevivência do grupo neste desafio.

Obrigações e Restrições: Hyninn não é um deus exigente quanto a normas de comportamento — afinal, trapaceiros não seguem regras! Mesmo assim, existe uma norma simples que alguns aventureiros podem achar difícil obedecer: durante sua permanência na masmorra, cada membro do grupo deve realizar pelo menos um teste bem-sucedido de uma destas perícias: Abrir Fechaduras, Blefar, Esconder-se, Escalar, Furtividade, Prestidigitação ou Operar Mecanismo.

Um teste de Reflexos bem-sucedido para evitar uma armadilha também conta como um sucesso. Apenas testes com CD 20 ou mais são válidos, e não é permitido escolher 10 ou 20. Testes desnecessários não valem (por exemplo, Esconder-se quando não há nenhum inimigo por perto para ver). O Mestre decidirá quando um teste pode ou deve ser feito.

Encontros Aleatórios

Os habitantes da masmorra são criaturas furtivas, traiçoeiras, que em geral preferem ficar de tocaia em vez de caçar pelos corredores. Estátuas podem ser golens ou gárgulas. Objetos comuns podem ser mímicos. Em geral apenas os terríveis tigres-de-Hyninn perambulam, silenciosos e invisíveis, em busca de presas.

Role 1d6 apenas uma vez por hora: um resultado 1 indica que um encontro acontece. Role 1d100 na seguinte tabela:

01-15) 1d4 mímicos (20 DVs).

16-25) 1 golem de pedra (22 DVs).

26-40) 1d4 golens de pedra (24 DVs).

41-60) 1d4+2 gárgulas (12 DVs).

61-90) 1 phasm (20 DVs).

91-00) 1d4 tigres-de-Hyninn (15 DVs).

Caso os aventureiros não estejam em movimento (ou seja, se não estão passando por algum ponto onde uma criatura pode estar escondida), some 25 ao resultado de 1d100 — para eliminar a possibilidade de mímicos e aumentar as chances de encontro

com tigres. O tigre-de-Hyninn é descrito a seguir.

Armadilhas são muito mais numerosas que criaturas. Ao rolar 1d100 na Tabela 4-10: Conteúdo das Salas (*Livro do Mestre*), acrescente 30 ao resultado, aumentando assim a chance de ocorrência de armadilhas. O resultado máximo continua a ser 100.

Nova Criatura

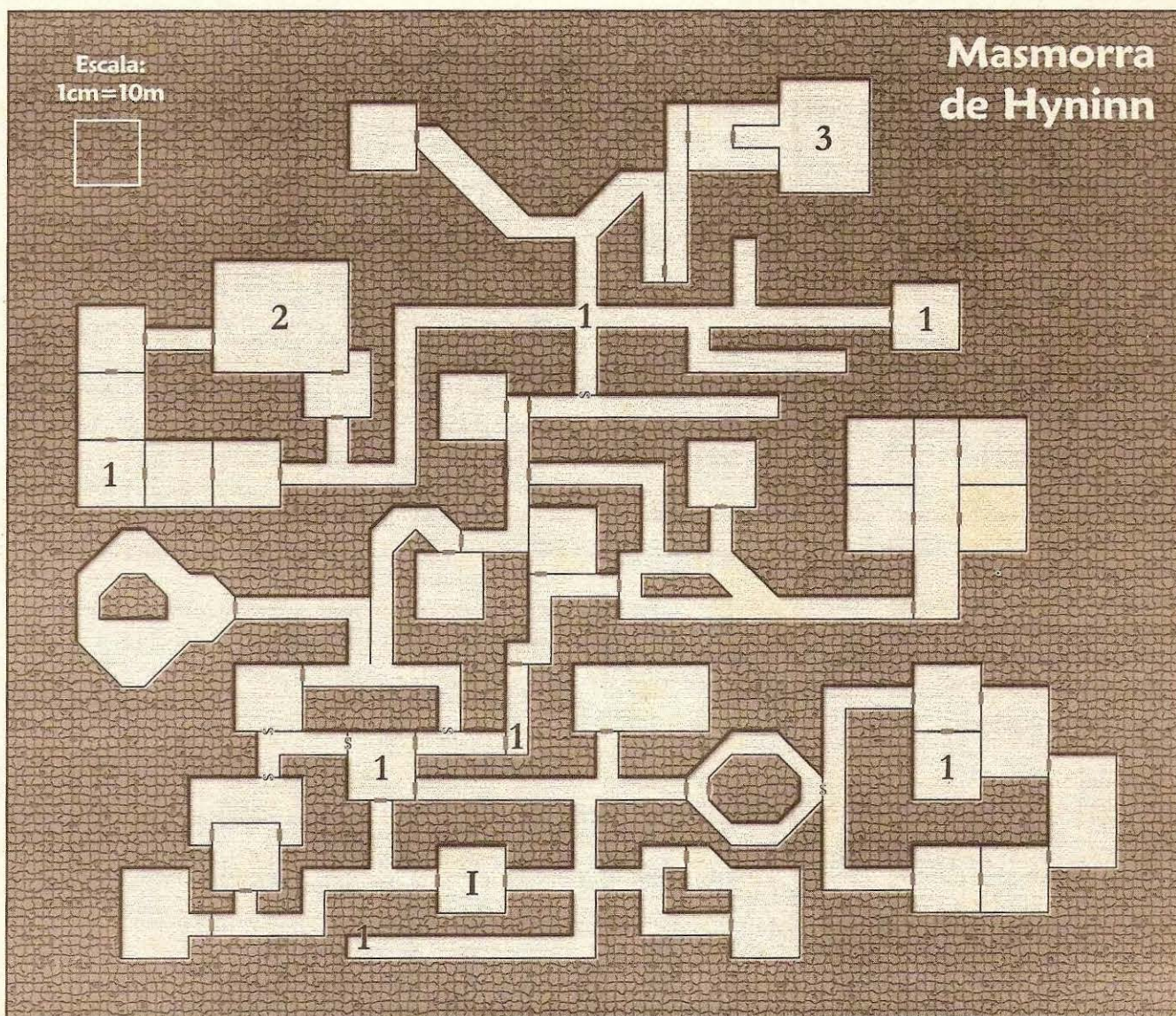
Tigre-de-Hyninn

O tigre-de-Hyninn é uma fera sobrenatural, acredita-se, resultante de experimentos realizados há séculos por magos muito poderosos, por ordem do Deus da Trapaça. Eles se espalharam por toda Lamnor, onde são temidos até mesmo pelos goblinóides.

Na verdade, a fera é chamada de "tigre" apenas por seu rugido — sua verdadeira aparência é desconhecida, uma vez que o animal parece sempre desfocado, indefinido, impossível de enxergar com clareza. Nenhuma forma especial de visão parece funcionar. Mesmo depois de morto (nas raríssimas ocasiões em que isso ocorre) sua figura parece um simples borrão escuro.

A configuração anatômica do animal parece variar — talvez porque os relatos que descrevem sua forma sejam conflitantes, ou talvez porque seja realmente capaz de mudar de forma. Ele pode ter de uma a três cabeças, quatro a seis patas, e 1d6-2 estruturas de ataque semelhantes a tentáculos.

Atacar o tigre-de-Hyninn exige sempre grande habilidade, considerando sua camuflagem natural. Mesmo as magias ou ataques que acertam automaticamente (como *Míssil Mágico*) tem 30% de chance de errá-lo. Pela impossibilidade de prender o bicho em armadilhas, acredita-se que o tigre tenha habilidade similar à magia de *Teletransporte*.

Tigre-de-Hyninn: ND 5; besta mágica (Grande); CN; DVs 6d10+18 (68 PVs); Inic +2; Desloc. 12m; CA 16 (–1 tamanho, +2 Des, +5 natural); Ataques: corpo a corpo: 2 garras +10 (dano 1d6+4 cada), mordida +8 (dano 1d8+4); Espaço: 3m; Alcance: 3m; Ataques Especiais: Membros Extras; Qualidades Especiais: Borrão, Habilidades Semelhantes a Magia, Visão no Escuro 18m,

Visão na Penumbra; Fort +8, Ref +8, Von +3; For 18, Des 15, Cons 16, Int 7, Sab 12, Car 8; **Perícias:** Escalar +7, Esconder-se +10, Furtividade +10, Observar +6, Ouvir +6; **Talentos:** Ataques Múltiplos, Esquiva, Prontidão; **Progressão:** 7-9 DVs (Grande), 10-18 DVs (Enorme).

Borrão (Sob): tigres-de-Hyninn são naturalmente desfocados, envoltos em um efeito de distorção que permanece ativo mesmo depois que morrem. Da mesma forma que a magia *Nublar*, este efeito concede meia camuflagem (20% de chance de falha). *Ver o Invisível* não anula este efeito, mas *Visão da Verdade* sim.

Membros Extras (Ext): como uma criatura do caos, a forma do tigre-de-Hyninn é variável. Ele pode possuir membros extras, ou até cabeças extras. Cada tigre possui 1d4 tentáculos (ataque +8, dano 1d6+2), 1d4+1 pares de patas (tornando-o imune a *Área Escorregadia* e oferecendo +2 em Equilíbrio e Escalar) e 1d4 cabeças (ataques de mordida extras, mesmo bônus de ataque e dano, +2 em Observar e Ouvir). Um tigre-de-Hyninn que tenha todos os membros extras na quantidade máxima possui ND 6.

Perícias: o tigre-de-Hyninn tem um bônus racial de +4 em Esconder-se (considerando que se consiga discernir sua localização através de *Nublar*) e Furtividade.

***Piscar* (SM):** existe uma chance de 60% de que o tigre-de-Hyninn possua esta habilidade, ativa o tempo todo.

***Teletransporte* (SM):** existe uma chance de 40% de que o tigre-de-Hyninn possua esta habilidade, utilizável até três vezes por dia.

Os Trapaceiros

A masmorra é dominada por monstros particularmente traiçoeiros: são os doppelgangers, ou duplos, como são conhecidos em Arton. Eles não estão na tabela de Encontros Aleatórios, porque nunca aparecem por acaso. Criados por Hyninn logo após sua ascensão ao Panteão, estes seres existem apenas para enganar, trapacear... e matar.

Existem 1d4+2 duplos na masmorra. Eles são paranóicos, não trabalham em equipe (seria burrice confiar em alguém como eles!). Na verdade, quando não há visitantes, estão o tempo todo tentando enganar e emboscar uns aos outros. O "torneio de esperteza" acontece há séculos, desde que a masmorra foi criada. É comum que um duplo consiga emboscar e matar outro — e quando isso acontece, Hyninn substitui ou ressuscita o perdedor para que a diversão continue. Quando há invasores na masmorra (como agora), os metamorfos preferem demonstrar sua superioridade contra eles.

Os duplos são insanos, mas também inteligentes demais para confrontar os heróis diretamente. Eles aguardam boas oportunidades, em geral escondidos (são ladinos de nível elevado, com altíssimas graduações em Esconder-se e Furtividade), usando seu Ataque Furtivo e então fugindo para voltar a atacar mais tarde.

Outra tática empregada pelos duplos é usar sua habilidade de Detectar Pensamentos para descobrir em quem os aventureiros confiam, ou alguém que eles não tenham razões para atacar — e então assumir esse disfarce. Por exemplo, se há um clérigo de Glórienn no grupo, a aparência de um elfo poderia garantir sua segurança. Contudo, uma vez que os aventureiros estarão extremamente desconfiados e esperando por algum truque do tipo, o duplo só tentará esta estratégia se tiver certeza de seu resultado.

Algumas armadilhas têm por finalidade separar os aventureiros. Neste caso, o duplo vai surgir diante dos heróis fingindo ser um companheiro — de preferência após encontrar e nocautear o herói verdadeiro. (No entanto, para o Mestre, esta é uma situação muito difícil de conduzir sem despertar suspeitas entre os jogadores.)

Se achar conveniente, um duplo pode contar toda a verdade aos personagens jogadores, e então aliar-se a eles contra seus "irmãos". Em troca, pode atuar como guia e conduzi-los pela masmorra. Mas... não será tudo apenas outro truque para enganá-los, e assim cair nas graças do Deus da Trapaça? Quem sabe...?

Duplo (Doppelganger): ND 21; humanóide monstruoso (metamorfo–Médio), ladino 18; CN; DVs 4d8+18d6+22, PVs 103; Inic. +5; Desloc. 9m; CA 15 (+1 Des, +4 natural); corpo-a-corpo: +18 pancada (dano 1d6+1 dec. 19-20, x2); Espaço 1,5m; Alcance 1,5m; Ataques Especiais: Ataque Furtivo (+9d6); Qualidades Especiais: Encontrar Armadilhas, Evitar Armadilhas (+6), Esquiva Sobrenatural Aprimorada, Detectar Pensamentos, Alterar-se, Imunidades, Evasão Aprimorada; Fort +11, Ref +17, Von +12; For 12 (+1), Des 14 (+2), Cons 12 (+1), Int 13 (+1), Sab 14 (+2), Car 13 (+1); **Perícias:** Arte da Fuga +20, Atuação +22, Blefar +32, Disfarces +35, Esconder-se +22, Furtividade +20, Observar +24, Ouvir +22, Sentir Motivação +24; **Talentos:** Acuidade com Arma, Ataque Atordoante, Ataque Desarmado Aprimorado, Desviar Objetos, Esquiva, Foco em Perícia (Disfarce), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Sucesso Decisivo Aprimorado (Pancada).

Detectar Pensamentos (Sob): como a magia de mesmo nome conjurada por um feiticeiro de 18° nível, continuamente ativa.

Alterar-se (Sob): pode assumir a forma de qualquer humanóide Pequeno ou Médio, como a magia *Alterar-se* lançada por um feiticeiro de 18° nível, mas por tempo indeterminado. Recebe +10 de bônus de circunstância em Disfarces quando a habilidade está ativada.

Imunidades (Ext): imune a efeitos de Sono e Encantamento.

Esquiva Sobrenatural (Ext): os duplos mantêm seus bônus de Destreza mesmo quando estão surpresos, não podem ser flanqueados e recebem um bônus de +3 em seus testes de Reflexos contra armadilhas.

Habilidades Especiais (Ext): os duplos possuem as seguintes habilidades especiais de ladinos: Evasão Aprimorada, Mestre de Perícias (Disfarces, Blefar, Sentir Motivação e Atuação) e Oportunismo (todas descritas no *Livro do Jogador*).

1) Armadilhas

Muitos aposentos têm armadilhas aleatórias (de acordo com uma rolagem de 1d100 na Tabela 4-10 do *Livro do Mestre*), mas os pontos marcados com 1 certamente têm armadilhas.

Todas as armadilhas têm ND 4 ou mais, e todas têm CD média 27 para serem encontradas e desativadas. O Mestre pode empregar as armadilhas contidas no *Livro do Mestre* e também usar as novas armadilhas descritas a seguir:

Solo em Chamas (ND 8): o chão deste aposento é coberto com uma grade metálica; logo abaixo há grande quantidade de óleo inflamável. Quando a armadilha é ativada, uma faisca cai no óleo, incendiando o aposento e causando 10d6 pontos de dano a todos que estejam em seu interior (ou metade, em caso de sucesso em um teste de Reflexos, CD 28).

Teletransporte: esta armadilha não provoca dano verdadeiro, serve apenas para confundir os aventureiros. Quando todos chegam ao centro do aposento, o chão parece explodir e todos caem em uma profunda escuridão, enquanto são teletransportados para outro aposento em outro lugar (à escolha do Mestre). Um teste de Reflexos (CD 28) permite escapar do efeito — o que na verdade piora as coisas, pois o grupo será separado.

2) A Gárgula Suspeita

No centro deste imponente aposento há uma fonte, decorada com uma estátua demoníaca. É uma estátua normal, inanimada, mas especialmente preparada para despertar a desconfiança dos aventureiros e fazê-los desperdiçar munição ou magias.

Quando examinada com *Visão da Verdade, Detectar Magia, Detectar o Mal* e similares, a estátua parece ser realmente um monstro disfarçado — todos estes poderes e magias revelam uma criatura viva. Apenas um teste de Identificar Magia ou Conhecimento (arcano), como uma elevada CD 30, revela a verdade.

Distantes da fonte, o aposento abriga algumas peças de mobília: uma mesa, três cadeiras (uma delas quebrada), um armário e uma cama. Há também uma corrente atirada no chão, e um baú ao lado do armário.

A corrente, o armário e o baú são objetos animados. Eles atacam enquanto os aventureiros estão sendo cautelosos com a estátua, ou simplesmente quando alguém chega perto.

Armário Animado: ND 6; constructo (Grande); N; DVs 15d10+30, PVs 112; Inic. +0; Desloc. 12m; CA 14 (–1 tamanho, +5 natural); corpo-a-corpo: +15 pancada (dano 1d8+4); Espaço: 1,5m; Alcance 3m; Ataque Especial: Atropelar; Qualidades Especiais: Constructo, Dureza 5; Fort +5, Ref +5, Von +0; For 16 (+3), Des 10, Cons –, Int –, Sab 1 (–5), Car 1 (–5).

Atropelar (Ext): esse armário animado pode atropelar suas vítimas, causando 2d6 pontos de dano, com uma manobra de atropelar (que ainda assim causa ataque de oportunidade). Oponentes que não tenham feito o ataque de oportunidade que tem direito podem fazer um teste de Reflexos (CD 24) para evitar o dano.

Baú Animado: ND 6; constructo (Médio); N; DVs 10d10+20, PVs 75; Inic. +0; Desloc. 9m; CA 14 (+4 natural); corpo-a-corpo: +8 pancada (dano 1d6+1); Espaço: 1,5m; Alcance: 1,5m; Qualidades Especiais: Constructo, Dureza 5; Fort +3, Ref +3, Von -2; For 12 (+1), Des 10, Cons –, Int –, Sab 1 (–5), Car 1 (–5).

Corrente Animada: ND 4; constructo (Pequeno); DVs 4d10+10, PVs 32; Inic. +1; Desloc. 9m; CA 14 (+4 natural); corpo-a-corpo: +3 pancada (dano 1d4); Espaço: 1,5m; Alcance: 1,5m; Ataque Especial: Constrição (2d6); Qualidade Especial: Constructo, Dureza 10; Fort +1, Ref +2, Von -4; For 10, Des 12 (+1), Cons –, Int –, Sab 1 (–5), Car 1 (–5).

Constrição (Ext): caso obtenha sucesso em um teste de Agarrar, a corrente animada causa cadno de Constrição de 2d6.

A corrente animada tentará enforcar sua vítima com um ataque de constrição no pescoço. Depois da primeira rodada que causa dano por constrição, a vítima sofrerá os mesmos efeitos de um afogamento (*Livro do Mestre*).

Outros objetos animados como estes compõem a maioria da mobília em todos os aposentos.

3) O Tigre Primordial

Este aposento final mais parece uma grande jaula: suas paredes são revestidas com grossas barras de ferro, que parecem queimadas. Grades e paredes também parecem ter sido cortadas, como uma espada corta madeira. São marcas do Guardião preparado por Hyninn para aventureiros que desejem vencer seu desafio.

O adversário dos heróis é um tigre-de-Hyninn, um parente artoniano da pantera deslocadora, mas com aparência e habilidades variáveis. No entanto, este é um exemplar fantástico, lendário, muito mais poderoso que qualquer outro. Na verdade, demonstrando uma generosidade suspeita (com certeza ele vai tirar vantagem disso algum dia...), Hyninn ofereceu como teste final do desafio o primeiro e mais forte de todos os seus tigres!

Tigre Primordial: ND 11; besta mágica (Enorme); CN; DVs 18d10+180, PVs 279; Inic. +8; Desloc. 12m; CA 20 (–2 tamanho, +4 Des, +8 natural); corpo-a-corpo: +30 garras x2 (dano 1d8+10 cada garra), +28 mordida (dano 2d6+10); Espaço 3m; Alcance 3m; Ataques Especiais: Sopro; Qualidade Especiais: Borrão, Habilidades Similares a Magia, Membros Extras, Visão no Escuro 18m, Visão na Penumbra, Regeneração 8, RM 19; Fort +23, Ref +15, Von +8; For 36 (+13), Des 19 (+4), Cons 30 (+10), Int 9 (–1), Sab 14 (+2), Car 12 (+1); **Perícias:** Escalar +18, Esconder-se +15, Furtividade +14, Observar +10, Ouvir +9; **Talentos:** Ataques Múltiplos, Esquiva, Foco em Arma (garras), Foco em Arma (mordida), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Prontidão.

Borrão (Sob): o tigre-de-Hyninn é naturalmente desfocado, envolto em um efeito de distorção que permanece ativo mesmo depois da morte da criatura. Essa habilidade funciona como a magia *Nublar*, só que sempre ativa. A magia *Ver o Invisível* não anula esse efeito, *Visão da Verdade* sim.

Membros Extras (Ext): esse tigre-de-Hyninn possui um par extra de patas (que não dá nenhum ataque, mas torna a criatura imune a magia Área Escorregadia e efeitos semelhantes).

Habilidades Similares a Magia: s/limite – *Piscar*, 3/dia – *Teletransporte*.

Sopro (Sob): este tigre-de-Hyninn é capaz de usar uma arma-

de-sopro a cada 1d4 rodadas, causando 5d6 de dano a todos oponentes em um cone 6 metros. Um teste de Reflexos (CD 31) reduz o dano à metade.

Este tigre-de-Hyninn tem séculos de idade, e habilidades únicas que os outros membros da espécie não possuem. Sua capacidade de *teletransporte* pode ser utilizada até três vezes por dia.

E agora, adivinhe: Hyninn trapaceou! A vitória sobre este adversário NÃO encerra o desafio e nem ativa o portal, que se encontra bem no centro da jaula — apenas faz ecoar uma sonora gargalhada no aposento.

Na verdade, além de triunfar sobre a fera, os aventureiros também devem encontrar e matar pelo menos um dos duplos. Esta informação não está disponível em nenhum ponto da masmorra, a menos que um duplo decida revelá-la — possivelmente enquanto finge ser qualquer outra coisa, para triunfar sobre seus rivais. Este fato torna a masmorra difícil de vencer, exceto com muita esperteza e investigação. Exatamente como Hyninn prefere.

Caso não tenham feito isso ainda, devem retornar aos corredores e procurar um dos duplos. Uma vez que o tigre e um dos duplos tenham sido destruídos, a *Viagem Planar* é ativada e leva até o desafio seguinte.

Parte 6

O Desafio de Marah

ND médio da masmorra: 16

Premiação Sugerida: 14.750 XP

Premiação Completa: 22.000 XP

Marah é a Deusa da Paz, a Dama Branca, a provedora de toda a alegria e amor. Esta é, portanto, a mais inofensiva de todas as masmorras — e "vencê-la" dificilmente envolverá situações de combate.

Após passar pelo portal de *Viagem Planar*, os aventureiros surgem em meio aos corredores de um castelo bem iluminado, com paredes brancas. Eles são recebidos por uma chuva de pétalas de rosas brancas, vermelhas e azuis, que cai lenta e continuamente, ao longo de toda a masmorra. Vinda de parte alguma, uma alegre música de bandolim preenche o lugar. A maior parte dos aposentos é formada por amplas salas de estar e jardins.

As pétalas parecem inofensivas, e de fato não causam nenhum dano ou efeito nocivo. No entanto, cada uma delas equivale a uma *Dissipar Magia* (alvo), lançada por um mago de 20º nível. Cada aventureiro é atingido por 1d8 pétalas por rodada. Portanto, após alguns minutos, quaisquer magias ou efeitos similares sobre os heróis são dissipados, e quaisquer itens mágicos expostos (ou seja, que não estejam protegidos em mochilas ou bolsas) perdem seus poderes temporariamente.

Além disso, o cenário de paz e tranquilidade exerce sobre os aventureiros, o tempo todo, o mesmo efeito da magia *Acalmar Emoções*: ela neutraliza os efeitos de *Bênção*, *Confusão*, *Emoção* e *Medo*, além da fúria dos bárbaros e a habilidade de inspirar coragem dos bardos. Os aventureiros também sofrem um redutor de –2 em testes de Vontade. Estas mesmas condições repousantes oferecem um bônus de circunstância de +2 em todos os testes de perícias baseadas em Carisma (exceto Intimidar; esta, pelo contrário, sofre um redutor de –2).

Obrigações e Restrições: para receber a Premiação Completa, os aventureiros não podem realizar nesta

masmorra absolutamente nenhuma forma de violência. Isso inclui qualquer tipo de ataque (ou qualquer ação que requer um teste de ataque), mesmo sem causar dano. Manobras de desarme, imobilização, dano por contusão e quaisquer outras também são consideradas violentas.

Usar magias ou efeitos que exigem testes de Fortitude ou Reflexos (exceto magias benéficas) é considerado violento, mesmo que essas magias não causem dano. Usar a perícia Intimidar a qualquer momento também é uma forma de violência. No entanto, magias e poderes que exigem apenas testes de Vontade (*Encantar Pessoas, Ilusão, Sono...*) não violam as Obrigações e Restrições.

Encontros Aleatórios

A masmorra de Marah é povoada principalmente de clérigos, paladinos, bardos e outros servos da deusa, vivos ou mortos; seres que prestaram grandes serviços ou agradaram imensamente à Deusa da Paz, e foram recompensados com a estadia neste pequeno paraíso. Eles podem ser encontrados circulando livremente pelos corredores ou descansando nos aposentos, usufruindo dos prazeres locais.

Nenhuma destas pessoas ataca os aventureiros, mas também não será muito útil em ajudá-los. Eles não parecem nem um pouco interessados na libertação de Valkaria: "*É uma deusa impetuosa, sempre procurando problemas* — argumentam. — *Ela está melhor agora, em segurança. Vamos deixá-la em paz. Desistam dessa missão. Os próximos desafios são terríveis, vocês não sobreviverão. Deixem o Labirinto, ou fiquem aqui conosco. Não prossigam.*"

Os habitantes da masmorra não aceitam, de forma alguma, ser convencidos a ajudar os aventureiros a prosseguir — eles insistem que a melhor solução é interromper sua busca. Podem até mesmo informar direções erradas, ou mentir sobre a verdadeira natureza das próximas masmorras (que, na verdade, eles não conhecem). Caso sejam atacados, tentam fugir ou se defender, mas nunca atacam ou realizam qualquer ato violento.

Todos os habitantes da masmorra estão sob efeito da Aura de Paz, um dos Poderes Concedidos para clérigos desta deusa (mais detalhes em **TD20**): para atacar ou realizar qualquer ato violento contra um deles, o agressor deve antes ser bem-sucedido em um teste de Vontade, com CD 10 + bônus de Carisma do alvo. Um novo teste deve ser feito para cada ato hostil.

A masmorra é razoavelmente populosa, e encontros com transeutes (sempre amistosos) são freqüentes. Role 1d6 para cada meia hora de permanência. Um resultado 1 ou 2 indica que um encontro acontece. Role 1d100 na seguinte tabela:

01-15) 1d4–1 clérigas humanas (8° nível).

16-25) 1-2 bardos humanos (10° nível).

26-40) 1-2 paladinos humanos (8° nível).

41-60) 1d4 clérigas elfas ou meio-elfas (10° nível).

61-90) 1d4–1 bardos elfos ou meio-elfos (8° nível).

91-00) 1d4 sprites clérigas (12° nível).

11-15) 1d4 sprites bardos (12° nível).

Informações sobre sprites artonianos constam em **Tormenta D20.** Se você está jogando sem este livro, use as estatísticas dos sprites presentes na área 1, a seguir.

1) A Festa das Fadas

Todas estas câmaras parecem preparadas para algum tipo de grande comemoração. Flores e fitas de cores alegres enfeitam as janelas. O ar está tomado por música de bandolim e pelo cheiro de boa comida. De fato, uma mesa luxuosa oferece aos recém-chegados comida e bebida equivalentes a um *Banquete de Heróis*, como os mesmos efeitos da magia. Estes efeitos perduram mesmo sob a chuva de pétalas de *Dissipar Magia*.

No entanto, o que deve chamar imediatamente a atenção dos heróis são as inúmeras fadas (3d10+10 sprites) que cruzam o aposento voando. Pode-se distinguir entre alguns bardos, cantando e tocando seus pequenos instrumentos; outros são feiticeiros, usando magia ilusória para criar pequenos shows de fogos de artifício; e os demais parecem apenas ocupados preparando comida. Assim que entram, os aventureiros são imediatamente abordados por algumas fadas e convidados a participar da festa — que se resume a consumir o *Banquete de Heróis* enquanto assistem ao espetáculo.

Esta "festa" é na verdade uma armadilha. Enquanto estão sendo entretidos e distraídos pelas fadas, os aventureiros são seguidamente alvo de magias como *Encantar Pessoas*, lançadas enquanto não estão olhando. Notar esse fato é muito difícil (Observar, CD 35; Ouvir, CD 38; Identificar Magia, CD 38), devido à música e ao esvoaçar frenético das fadas. Sob efeito das magias, eles são persuadidos a ficar aqui pelo menos até o fim das festividades.

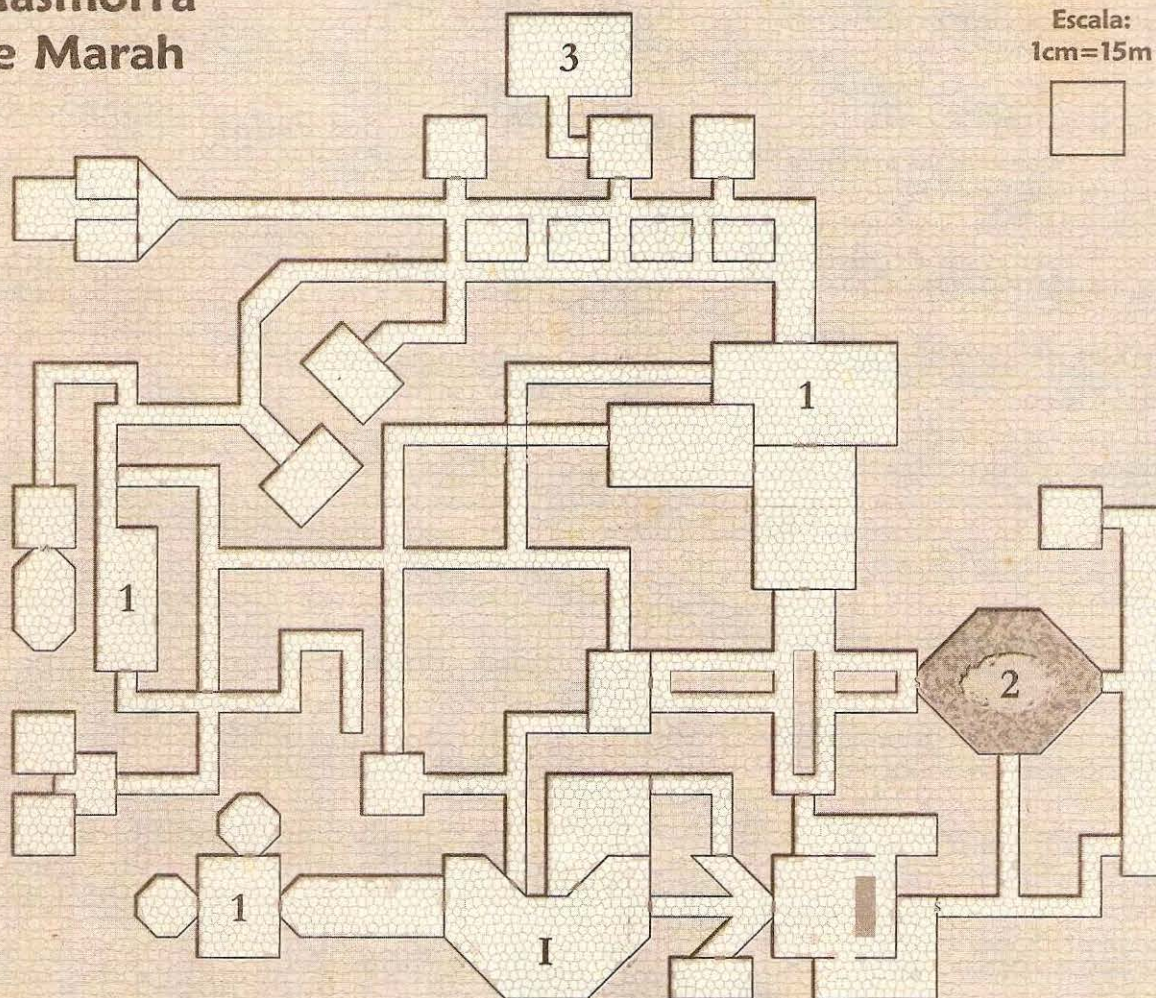
No entanto, qualquer criatura que permaneça neste aposento durante mais de uma hora (o mínimo necessário para consumir o *Banquete de Heróis*) será vítima de uma magia *Metamorfosear Outro*. Falhando em teste de Fortitude (CD 20), será imediatamente transformado em um sprite! Um novo teste deve ser feito para cada hora de permanência no aposento. As fadas tentam fugir caso sejam atacadas e nunca tomam qualquer atitude hostil contra os heróis, mesmo que tentem ir embora: apenas ficam muito tristes com sua partida, ou muito felizes quando um deles é transformado!

Aventureiros que tenham se tornado sprites não perdem sua liberdade de escolha, nem precisam ficar na festa para sempre: podem prosseguir na missão, se quiserem, mesmo nesta forma mais frágil. Regras completas para sprites como personagens jogadores são descritas em **TD20.** Se você não possui esse livro, veja a seguir os traços raciais dos sprites de Arton:

Traços Raciais dos Sprites

• –4 Força, +4 Destreza, –2 Constituição, +2 Carisma: sprites são muito ágeis e mostram uma personalidade marcante, mas também são fracos e de constituição delicada.

• Tamanho Miúdo: sendo criaturas de tamanho Miúdo, sprites ganham bônus de +2 por tamanho em sua Classe de Armadura, +2 nas jogadas de ataque e +8 em testes de Esconder-se, mas pre-

cisam usar armas menores, e sua capacidade de levantar e carregar peso equivale a metade da carga máxima das criaturas Médias. Sprites que possuam um familiar podem utilizá-los como montarias.

• O deslocamento básico de um sprite é apenas 3m. No entanto, sprites podem voar a uma velocidade de 20m (boa).

• Idiomas Básicos: Silvestre e Comum. Idiomas Adicionais: Élfico, Halfling, Dracônico, Goblin, Celestial, Auran. Além disso, sprites podem livremente *Falar com Animais* como uma habilidade similar à magia, sem limite de utilizações ou duração. Veja a descrição da magia no *Livro do Jogador*.

• +2 de bônus racial em testes de resistência contra ilusões, pois sprites estão familiarizados com esse tipo de magia.

• Sprites com Carisma 10 ou mais podem lançar as magias de nível 0 (truques) *Globos de Luz*, *Som Fantasma* e *Prestidigitação*, todas apenas uma vez por dia. São magias arcanas, logo o sprite está sujeito a chance de falhas por usar armadura. Trate os sprites como lançadores de magia de nível 1 para todos os efeitos que dependem de nível (alcance nas três magias, e duração para *Som Fantasma*). Veja a descrição das magias. Nota: esta habilidade é idêntica à magia racial dos gnomos, descrita no *Livro do Jogador*.

• Classe Favorecida: Feiticeiro. A classe feiticeiro de um sprite multiclasse é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido às múltiplas classes. Sprites acabam desenvolvendo os poderes de um feiticeiro por sua própria natureza mágica.

Sprite Bardo 12: ND 12; fada (Miúdo); NB; DVs 12d6, PVs 42; Inic. +6; Desloc. 3m, vôo 20m (boa); CA 22 (+2 tamanho, +2 Des, +3 *Amuleto de Armadura Natural*, +2 Anel de Proteção, +3 *Braçadeiras da Armadura*); corpo-a-corpo: +11/+6, à distância: +13/+8; Espaço 75cm; Alcance 0m; Ataques Especiais: Magias; Qualidade Especiais: Magias, Música de Bardo, Falar com Animais; Fort +7, Ref +15, Von +12 (+14 contra ilusões); For 10, Des 15 (+2), Cons 10, Int 13 (+1), Sab 9 (–1), Car 18 (+4); **Perícias:** Arte da Fuga +14, Atuação +21, Blefar +16, Conhecimento (natureza) +8, Conhecimento (Religião) +7, Diplomacia +14, Esconder-se +22, Furtividade +12, Identificar Magia +7, Ouvir +9, Prestidigitação +14, Sentir Motivação +9; **Talentos:** Esquiva, Foco em Pe-

rícia: Atuação, Foco em Perícia: Blefar, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro.

Magias de Bardo por dia: 3 truques, 4 magias de 1° nível, 4 magias de 2° nível, 4 magias de 3° nível, 2 magias de 4° nível (CD 14 + nível da magia).

Magias conhecidas: Truques: *Detectar Magia, Globos de Luz, Mãos Mágicas, Prestidigitação, Resistência, Som Fantasma*; 1° nível: *Enfeitiçar Pessoas, Hipnotismo, Imagem Silenciosa, Proteção contra o Mal*; 2° nível: *Cativar, Imobilizar Pessoas, Nublar, Reflexos*; 3° nível: *Confusão, Emoção, Enfeitiçar Monstros, Velocidade*; 4° nível: *Imobilizar Monstros, Lendas e Histórias, Padrão Prismático.*

O bardo sprite ainda pode lançar *Globos de Luz, Som Fantasma* e *Prestidigitação*, uma vez por dia cada, além das magias que pode lançar como bardo.

Equipamento: *Amuleto de Armadura Natural +3, Anel de Escudo Mental, Anel de Proteção +2, Braçadeiras da Armadura +3, Harpa do Encantamento (miúda), Manto da Resistência +3, Varinha de Imobilizar Pessoas (20 cargas), Varinha de Sugestão (20 cargas).*

Sprite Feiticeiro: ND 12; fada (Miúdo); NB; DVs 12d4, PVs 30; Inic. +5; Desloc. 3m, vôo 20m (boa); CA 21 (+2 tamanho, +1 Des, +2 *Amuleto de Armadura Natural*, +2 *Anel de Proteção*, +4 *Braçadeiras de Armadura*); corpo-a-corpo: +7/+2, à distância: +9/+4; Espaço 75cm; Alcance 0m; Ataques Especiais: Magias; Qualidade Especiais: Magias, Falar com Animais; Fort +7, Ref +8, Von +13; For 8 (–1), Des 13 (+1), Cons 11, Int 14 (+2), Sab 10, Car 19 (+4); **Perícias:** Blefar +8, Concentração +14, Conhecimento (arcano) +12, Diplomacia +10, Esconder-se +12, Furtividade+4, Identificar Magias +17, Observar +3, Ouvir +4; **Talentos:** Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Magia Silenciosa, Magias em Combate, Prontidão, Vontade de Ferro.

Magias Arcanas por dia: 6 truques, 7 magias de 1° nível, 7 magias de 2° nível, 7 magias de 3° nível, 7 magias de 4° nível, 5 magias de 5° nível, 3 magias de 6° nível. (CD 14 + nível da magia).

Magias conhecidas: Truques: *Brilho, Consertar, Detectar Magia, Globos de Luz, Ler Magias, Mãos Mágicas, Pasmar, Prestidigitação, Resistência*; 1° nível: *Área Escorregadia, Enfeitiçar Pessoas, Leque Cromático, Reduzir, Resistência aos Elementos*; 2° nível: *Imagem Menor, Invisibilidade, Nublar, Padrão Hipnótico, Reflexos*; 3° nível: *Dissipar Magia, Imobilizar Pessoas, Piscar, Sugestão*; 4° nível: *Confusão, Metamorfosear Outro, Pequeno Globo de Invulnerabilidade*; 5° nível: *Dominar Pessoas, Teletransporte*; 6° nível: *Ataque Visual.*

O feiticeiro sprite ainda pode lançar *Globos de Luz, Som Fantasma* e *Prestidigitação*, uma vez por dia cada, além das magias que pode lançar como feiticeiro.

Equipamento: *Amuleto de Armadura Natural +2, Anel da Evasão, Anel de Proteção +2, Braçadeiras da Armadura +4, Manto da Resistência +3.*

2) O Lago das Elfas

Esta vasta câmara é inteiramente ocupada por um jardim florido, com grandes árvores, e tendo em seu centro uma lagoa. A câmara é habitada por numerosos pequenos animais, como pássaros, coelhos e esquilos. Eles não reagem com medo à chegada dos aventureiros, e alguns chegam a se aproximar, curiosos. São todos inofensivos; matar ou mesmo agredir qualquer destes animais viola as Obrigações e Restrições da masmorra.

Caso os aventureiros se aproximem do lago, podem notar com um teste de Observar (CD 16) que há alguém em seu interior. As águas cristalinas abrigam uma jovem elfa-do-mar, de cabelos escuros, olhos cor-de-mel, pele azul-perolada e beleza estonteante. Ela se ergue fora d'água assim que é notada. Não usa roupas, exceto por um xale delicado amarrado à cintura — mas as pétalas de rosa ficam coladas à pele molhada, ocultando parcialmente sua nudez.

A elfa anuncia seu nome — Nandira — e pede aos aventureiros que fiquem e descansem por um momento. Ela não está armada e parece inofensiva, mas um teste bem-sucedido de Conhecimento (natureza, CD 20) revelará que faltam a ela certos detalhes anatômicos dos elfos-do-mar. Ela é, na verdade, uma dríade.

Nandira e suas três irmãs — Nandara e Nandora, atualmente sob *Invisibilidade* e escondidas em meio à vegetação — receberam de Marah uma missão especial: convencer quaisquer visitantes a permancer aqui pela eternidade, evitando assim que tenham um destino horrível nas próximas masmorras.

As três são criaturas genuinamente bondosas, preocupadas com o bem-estar de seus convidados. Nandira tentará, primeiro, usar Diplomacia e Blefar para convecer os heróis. Se falhar, usará sua habilidade de *Enfeitiçar Pessoas*, enquanto suas irmãs lançam *Sugestão* (esta magia não requer que o conjurador seja observado). Se nada disso surtir efeito, todas usarão magias como *Imobilizar Pessoas* e *Constrição*. E caso nem isso seja suficiente para detê-los, as dríades apenas aceitam sua partida resignadas.

Caso os aventureiros reajam com violência, as três tentam fugir. Elas não guardam nenhum tipo de tesouro.

Nandira, Nandara e Nandora: dríades feiticeiras 6, ND 6; fada (Médio); CB; DVs 2d6+5d4+8, PVs 27; Inic. +1; Desloc. 6m; CA 16 (+1 Des, +3 *Amuleto de Armadura Natural*, +2 *Anel de Proteção*); corpo-a-corpo: +4 ; à distância +5; Espaço 1,5m; Alcance 1,5m; Ataques Especiais: Habilidades similares a Magia, Magias; Qualidade Especiais: Simbiose; Fort +3, Ref +6, Von +14; For 10, Des 13 (+1), Cons 12 (+1), Int 18 (+4), Sab 19 (+4), Car 21 (+5); **Perícias:** Arte da Fuga +6, Atuação +7, Blefar +11, Concentração +12, Conhecimento (natureza) +7, Diplomacia +12, Esconder-se +6, Furtividade +6, Identificar Magias +15, Observar +14, Ouvir +14, Procurar +6, Sentir Motivação +10, Sobrevivência +9; **Talentos:** Esquiva, Foco em Perícia: Diplomacia, Magia Silenciosa, Prontidão, Vontade de Ferro,

Magias Arcanas por dia: 6 truques, 8 magias de 1° nível, 6 magias de 2° nível, 4 magias de 3° nível, (CD 15 + nível da magia).

Magias conhecidas: Truques: *Brilho, Detectar Magia, Globos de Luz, Luz, Prestidigitação, Resistência, Som Fantasma,* ; 1° nível: *Enfeitiçar Pessoas, Hipnotismo, Imagem Silenciosa, Leque Cromático*; 2° nível: *Invisibilidade, Padrão Hipnótico*; 3° nível: *Imobilizar Pessoas.*

Habilidades similares a Magia: as mesmas descritas no *Livro dos Monstros*, mas com CD 19 para resistir a *Enfeitiçar Pessoas.*

Equipamento (total): *Amuleto de Armadura Natural +3*, *Anel de Proteção +2*, *Varinha de Constrição* (35 cargas), *Varinha de Sugestão* (30 cargas).

3) Guerreiros Celestiais

Estas câmaras diferem ligeiramente do resto da masmorra, pois são as únicas que apresentam criaturas de aspecto agressivo e portando armas. Cada aposento é ocupado por 1d4+4 estátuas de mármore, muito belas, de tamanho natural. Elas representam homens e mulheres com pequenos traços não-humanos, geralmente encontrados em criaturas de outros planos, como olhos amendoados, orelhas felinas, ou chifres espiralados. Um teste de Conhecimento (os planos) com CD 15 permite descobrir que são aasimares (*Livro dos Monstros*, página 175), bastante comuns no Reino de Marah. Todos usam armas e armaduras, lembrando guerreiros santos — muito provavelmente representam paladinos da deusa.

Assim que qualquer criatura entra no aposento, as estátuas ganham vida. Sem dizer nada, as criaturas atacam os aventureiros.

Estátuas Vivas: ND 4; construto (Médio); N; DVs 4d10+10, PVs 32; Inic. +1; Desloc. 9m; CA 17 (+1 Des, +6 natural); corpo-a-corpo: +5 pancada (dano 1d8+5); Espaço 1,5m; Alcance 1,5m; Qualidade Especiais: Construto, Dureza ; Fort +1, Ref +2, Von +1; For 20 (+5), Des 12 (+1), Cons –, Int –, Sab 10, Car 12 (+1).

Dureza (ext): as estátuas vivas ainda são objetos e as mesmas regras para dano em objetos são utilizadas. Estas estátuas possuem Dureza 9.

Os aventureiros parecem estar em perigo, mas não é bem assim. Todas as estátuas são ilusórias, fruto de uma magia *Imagem Programada* (como se lançada por um feiticeiro de 20° nível). Testes de Vontade para desacreditar na ilusão são permitidos assim que um aventureiro ataca ou é atacado (lembrando que todos nesta masmorra sofrem um redutor de –2 em seus testes de Vontade). Um combate contra as estátuas não resultará em nenhum dano real — este é apenas um teste para verificar se os aventureiros empregam violência. Atacar as estátuas viola as Obrigações e Restrições da masmorra.

4) A Tentação da Paz

Esta câmara abriga o teste final do Desafio de Marah. Embora não envolva combate ou perigo de nenhuma espécie, pode ser para alguns aventureiros o obstáculo mais difícil de superar.

Quando atingem esta câmara, os heróis se defrontam com uma cena terrivelmente familiar: um jardim de rosas, com várias colunas de mármore. Correntes prateadas atravessam a câmara, tilintando sob uma brisa suave. E em uma das colunas, acorrentada e amordaçada, está Valkaria. Exatamente como aparecia no quadro visto na Antecâmara do Desafio. Ela olha aflita para os heróis recém-chegados, implorando ajuda com os olhos. Bem ao lado está o portal de *Viagem Planar*, ainda inativo.

A cena não é uma ilusão. Um difícil teste de Conhecimento (religião, CD 30) ou Observar (CD 32) permite notar pequenas diferenças entre a prisioneira e a figura real de Valkaria, na forma como aparecia na pintura e também em sua célebre estátua. Quem quer que seja, aquela não é a verdadeira deusa cativa.

Aventureiros experientes vão, é claro, suspeitar de alguma cilada. Desnecessário, pois não existe aqui nenhuma armadilha ou criatura escondida. Nada acontece até que as correntes sejam quebradas (Dureza 8, 5 PVs; ou Quebrar, CD 24) e a prisioneira libertada.

— *Não sou Valkaria* — ela confessa, assim que se vê livre da mordaça. — *Sou Prislanya, a Guardiã desta masmorra. E estou aqui para impedir que vocês prossigam.*

Prislanya: ninfa, ND 9; fada (Médio); LB; DVs 9d6+9, PVs 40; Inic. +1; Desloc. 6m, natação 6m; CA 11 (+1 Des); corpo-a-corpo: +3, à distância: +5; Espaço 1,5mx1,5m; Alcance 1,5m; Ataques Especiais: Bele-

za Cegante, Beleza Celestial; Qualidade Especiais: Habilidades Similares a Magia, Garantir Desejos; Fort +6, Ref +7, Von +13; For 8 (–1), Des 12 (+1), Cons 12 (+1), Int 19 (+4), Sab 20 (+5), Car 23 (+6); **Perícias:** Concentração +10, Diplomacia +14, Arte da Fuga +10, Adestrar Animais +10, Cura +14, Esconder-se +11, Ouvir +14, Furtividade +11, Sentir Motivação +14, Observar +14, Natação +7; **Talentos:** Foco em Perícia: Diplomacia, Grande Fortitude, Prontidão, Vontade de Ferro.

Habilidades Similares a Magia: Prislanya pode conjurar *Porta Dimensional* três vezes ao dia, e pode conjurar magias divinas como uma druida de 7° nível (CD 14 + nível da magia).

Magias preparadas: Truques: *Curar Ferimentos Mínimos, Detectar Magia, Guia, Luz, Resistência, Virtude*; 1° nível: *Bom Fruto, Cativar Animais, Constrição, Curar Ferimentos Leves, Fogo das Fadas*; 2° nível: *Enfeitiçar Pessoas ou Animais, Falar com Animais, Mensageiro Animal, Suportar Elementos*; 3° nível: *Ampliar Plantas, Neutralizar Venenos, Remover Doenças*; 4° nível: *Extinguir Fogo.*

Beleza Cegante (Sob) e Beleza Celestial (Sob): estas habilidades funcionam como descritas no *Livro dos Monstros*, mas com CD 20 para resistir. Durante este encontro, a ninfa mantém ambas desativadas.

Garantir Desejo (SM): Prislanya pode garantir um *Desejo* para cada aventureiro que concorde em desistir do salvamento de Valkaria. Veja adiante.

Apesar de sua chocante declaração inicial (que talvez possa levar aventureiros impulsivos a atacá-la), a donzela não tem nenhuma intenção de ferir os heróis. Ela é na verdade uma ninfa, nativa do Reino de Marah. Recebeu de sua mestra uma missão importante, mas também triste: convencer os aventureiros a desistir de salvar Valkaria.

— *Minha deusa teme por vocês* — diz a ninfa, sincera e emocionada. — *Ela sabe que suas chances são pequenas, o perigo adiante é imenso. Valkaria é prisioneira, mas recebeu um castigo piedoso. Ela está segura. Sua ambição não poderá colocá-la em perigo novamente. Se realmente a amam, deixem-na em paz! Por favor!*

"Se desistirem da busca e deixarem este labirinto agora, minha deusa está disposta a recompensá-los. Ela vai conceder a cada um de vocês um desejo. Peço que aceitem sua generosidade."

Prislanya não está mentindo. Ela recebeu de Marah a capacidade de conceder um *Desejo* para cada aventureiro aqui presente. Esse *Desejo* pode ser feito agora mesmo e funciona de forma normal, respeitando os limites da magia, e normalmente não será corrompido de forma alguma. No entanto, personagens que decidam aceitá-lo não poderão continuar na busca: ao usar o portal, não serão transportados para o desafio seguinte, e sim para o exterior da estátua de Valkaria, onde começaram. E não poderão retomar a missão, pois a mesma *Lágrima de Valkaria* não funcionará para trazê-los à Antecâmara outra vez (uma outra *Lágrima*, entretanto, poderá fazê-lo). Prislanya trata de esclarecer todos esses fatos.

Os personagens jogadores devem decidir. É possível que estejam muito cansados, feridos, com baixas — e então aceitem os argumentos da ninfa, chegando à conclusão de que os desafios são realmente difíceis demais. Um *Desejo* é uma recompensa ínfima se comparada ao que devem conquistar por libertar Valkaria, mas muito generosa levando em conta o que enfrentaram até aqui.

Se um clérigo ou paladino de Valkaria aceita desistir da missão em troca de um *Desejo*, ele perde imediatamente todas as suas magias e habilidades de classe, até que faça uma *Penitência*.

Caso os Libertadores recusem a oferta e insistam na busca, a ninfa chora. A chuva de pétalas cessa (tornando possível outra vez receber efeitos de magias) e o círculo místico brilha. O portal está pronto para que sigam até o próximo desafio.

Parte 7

O Desafio de Tenebra

ND médio da masmorra: 17

Premiação Sugerida: 14.500 XP

Premiação Completa: 22.000 XP

Tenebra, a Mãe Noite, Deusa das Trevas e senhora dos mortos-vivos, é a patrona deste desafio.

O cheiro de cemitério e o som de água gotejando recebem os aventureiros assim que eles chegam por *Viagem Planar*. Vastas cavernas e túneis naturais, mas estranhamente lineares, formam esta masmorra de obscuridade eterna. Com grandes colunas, estalactites e estalagmites, suas câmaras lembram verdadeiras catedrais, enquanto algumas áreas parecem tumbas antigas.

Praticamente todas as câmaras e túneis são adornadas por estátuas de Tenebra, em tamanhos diversos — desde pequenas estatuetas no topo de estalagmites, até colossos que parecem sustentar o teto. Para um entendido no assunto, as peças são enigmáticas: um teste de Avaliação (CD 20) diz que algumas são recentes, enquanto outras têm séculos de idade. Algumas são aterrorizantes, outras belas e sensuais: a rocha calcária em que foram esculpidas tem a palidez da pele vampírica, emprestando às estátuas um aspecto assustadoramente real. Um teste de Avaliação (CD 18) permite notar que todas as peças são trabalho de artistas anões; e com um teste mais difícil (CD 30), percebe-se que todas foram esculpidas pela mesma pessoa.

Isto é, pelo menos para aqueles que podem ver — pois o lugar inteiro está em escuridão total. Nenhum tipo de luz natural pode vencer estas trevas sobrenaturais. A magia *Chama Contínua* não funciona; *Luz* consegue gerar apenas um brilho pálido, suficiente para ler um pergaminho de perto; e mesmo *Luz do Dia* comporta-se como uma tocha comum, com um alcance de apenas 3m (ou 6m para aqueles com Visão na Penumbra), e sem quaisquer efeitos adicionais (não afeta criaturas sensíveis a luz forte).

Sem luz, personagens com visão normal e Visão na Penumbra são considerados cegos: têm uma chance de falha de 50% (todos os oponentes passam a ter camuflagem total), perdem quaisquer bônus de Destreza na CA, e conferem um bônus de +2 aos ataques dos oponentes. Movem-se com metade de seu deslo-

camento e sofrem penalidade de –4 na maioria das perícias baseadas em Destreza e Força. Além disso, não podem fazer testes de Observar ou fazer qualquer coisa que dependa da visão (como ler um pergaminho).

Personagens com Visão no Escuro ou alguma outra forma de orientação (como Sentidos Sísmicos) podem agir normalmente. A magia *Visão da Verdade* também oferece visão normal aqui.

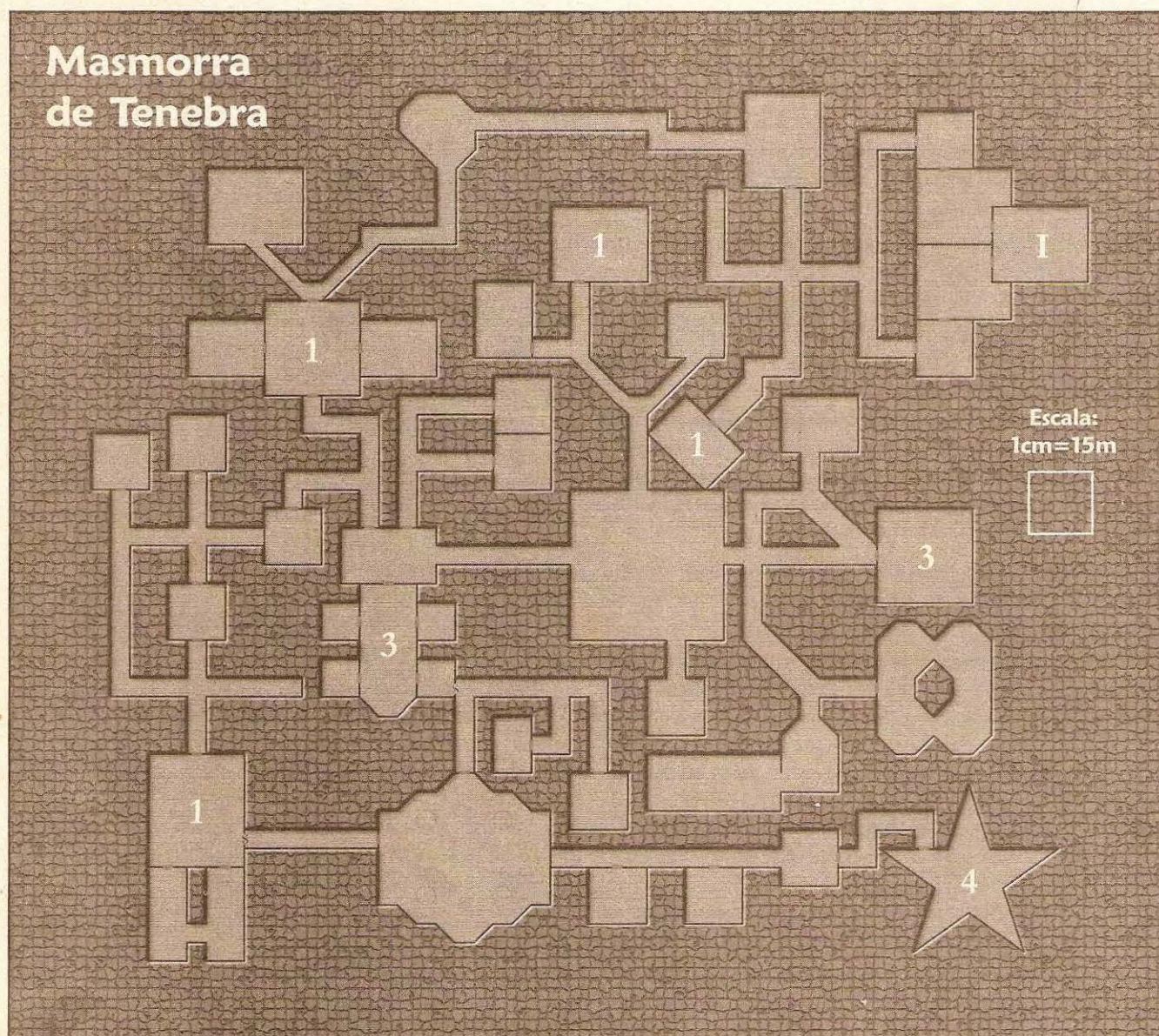
O piso irregular permite aos aventureiros que consigam ver andar normalmente (com deslocamento normal), mas não correr. Qualquer corrida exige sucesso em teste de Destreza ou Equilíbrio (CD 15) por rodada. Uma falha indica que o personagem cai.

No interior desta masmorra, todos os testes de Carisma para usar a Expulsão contra mortos-vivos sofrem um redutor de –4, enquanto testes para Fascinar mortos-vivos recebem um bônus de +4 (de forma similiar à magia *Conspurcar*).

Obrigações e Restrições: a Deusa das Trevas despreza qualquer forma de luz. Os aventureiros recebem a Premiação Completa apenas se, durante sua permanência aqui, não recorrerem a nenhuma forma de iluminação mágica como *Luz* ou *Luz do Dia* (mas *Visão da Verdade* é permitido). Qualquer tentativa de Expulsão contra mortos-vivos também viola as Obrigações e Restrições.

Encontros Aleatórios

Esta masmorra é assombrada por mortos-vivos de muitos tipos, todos poderosos. Esqueletos e zumbis imensos, pertencentes a gigantes e outros grandes monstros, vagam sem cessar pelos túneis. Vultos e aparições são logo atraídos pela presença de invasores, ou preferem emboscar os aventureiros em seus próprios covis.

Mas Tenebra não escolheu habitar sua masmorra apenas com mortos — pequenos grupo de seres subterrâneos, como trogloditas e anões, também patrulham os túneis. São todos servos fiéis da deusa, honrados com a missão de proteger este paraíso

sombrio e oferecer um obstáculo duro para quaisquer aventureiros. Estes guerreiros ferozes enxergam no escuro e não estão sujeitos às condições limitantes do piso, podendo correr normalmente. Eles também não são incomodados pelos mortos-vivos.

Para cada meia hora de permanência dos aventureiros na msmorra, o Mestre rola 1d6. Um resultado 1 indica que um encontro acontece. Caso o grupo esteja carregando fontes de luz mágica (como *Luz* ou *Luz do Dia*), um resultado 1 ou 2 atrai monstros errantes. Role 1d100 na seguinte tabela:

01-10) 1d4 vultos alados (vulto nortuno).

10-20) 1d4+2 trogloditas (bárbaros, 12º nível).

21-35) 2d4 zumbis enormes (20 DVs).

36-45) 2d6 esqueletos colossais (40 DVs).

46-55) 1d4+2 anões (guerreiros, 12º nível).

56-70) 1d4 devoradores (25 DVs).

71-80) 1d4+2 bodaks (12 DVs).

81-90) 1d4+4 aparições (10 DVs).

91-00) 1d2 andarilhos noturnos (vulto nortuno).

1) As Câmaras da Morte

Estes aposentos com paredes de ossos são locais de respouso e recuperação para mortos-vivos e outras criaturas das trevas, mas extremamente perigosos para seres vivos. São câmaras fortemente carregadas de energia negativa — a força primordial das trevas, que se opõe à luz e à vida. Mortos-vivos muitas vezes tentarão emboscar os aventureiros nestes locais.

No interior destas câmaras, uma criatura viva deve fazer um teste de Fortitude (CD 26) por rodada. Em caso de falha, sofre 1d6 pontos de dano e recebe um nível negativo. Os efeitos são cumulativos — ou seja, falhar em sucessivos testes causa mais dano e mais níveis negativos. Uma vítima que chega a 0 Pontos de Vida, ou recebe uma quantidade de níveis negativos igual a seu nível de personagem, morrerá e se tornará uma aparição. A magia *Proteção Contra a Morte* protege totalmente contra esses efeitos.

Nestas câmaras, testes de resistência para livrar-se de níveis negativos sofrem uma penalidade de –10. Habilidades que canalizam energia negativa, como usar o poder da fé para fascinar ou comandar mortos-vivos, ficam mais fáceis: o personagem recebe um bônus de +10 no teste para determinar os Dados de Vida do morto-vivo mais poderoso afetado.

Mortos-vivos nestes locais recebem a habilidade Cura Acelerada 5 (ou +5 caso já possuam). Outros habitantes da masmorra (como anões e trogs) não recebem benefícios especiais nestas câmaras, mas também não sofrem seus efeitos negativos.

Caso o Mestre tenha acesso ao livro **Tormenta D20**, todas as magias pertencentes ao Caminho das Trevas (**TD20**, página 65) lançadas aqui são maximizadas, como se estivessem sob efeito do talento Maximizar Magia, mas sem ocupar espaço em níveis mais altos. Por outro lado, magias do Caminho da Luz exigem um teste de Identificar Magias (CD 20 + nível da magia) para serem lançadas, e mesmo assim com duração, alcance, efeito e todos os outros valores numéricos mínimos. Uma falha no teste provoca a perda da magia.

2) A Maldição da Banshee

Gritos de agonia ecoam pelos corredores quando os aventureiros se apoximam deste aposento em forma de estrela, que difere bastante do resto da masmorra. Em vez de uma caverna natural, parece um quarto escuro de castelo. Tochas de *Chama Contínua* nas paredes fornecem uma luminosidade macabra, mas suficiente para proporcionar visão normal.

A mobília inclui uma cama com dossel e um espelho de corpo inteiro. Diante do espelho, uma mulher de cabelos desgrenhados chora enquanto esconde o rosto.

Sua história é breve e trágica: Hayasha, uma barda humana de grande beleza e vaidade, conheceu certa vez um jovem clérigo de Tenebra. Por puro capricho, ela o seduziu — e, após uma noite de amor, fez com que ficasse para ver o nascer do sol ao seu lado. Uma vez que ser tocado pela luz do dia era uma violação dos votos, o sacerdote foi abandonado por sua deusa. Enciumada, Tenebra também rogou uma maldição sobre Hayasha. Ela foi transformada em uma banshee e aprisionada neste aposento, de onde não pode sair.

Quando revela o rosto, a barda mostra que ainda é tão bela quanto foi em vida. No entanto, o espelho maldito no quarto mostra apenas a imagem monstruosa, cadavérica, de uma banshee. Após séculos de cativeiro, Hayasha enlouqueceu e acredita que foi realmente transformada em um monstro horrível.

Hayasha perdeu a capacidade de falar. Quando tenta pedir ajuda aos aventureiros, consegue apenas emitir gemidos terríveis, com os mesmos efeitos da sua habilidade de Voz Estridente. Apenas com um teste bem-sucedido de Sentir Motivação (CD 28) os personagens conseguem notar que a banshee não está realmente atacando, mas tentando pedir socorro.

Hayasha: ND 15; banshee, morto-vivo (Médio – Incorpóreo); CN; DVs 26d12, PVs 130; Inic. +6; Desloc. 9m, Vôo 9m (perfeito); CA 17 (+2 Des, +5 deflexão); corpo-a-corpo: +15 toque (dano 1d4, dec. 19-20); Espaço: 1,5m; Alcance: 1,5m; Ataques Especiais: Manifestação, Toque da Corrupção, Voz Estridente, Coma; Qualidades Especiais: Morto-Vivo, Restauração, Resistência à Expulsão (+4), RM 18; Fort +8, Ref +10, Von +18; For 14 (+2), Des 15 (+2), Cons –, Int 10, Sab 13 (+1), Car 21 (+5); **Perícias:** Intimidar +22, Observar +21, Ouvir +20, Procurar +26; **Talentos:** Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Sucesso Decisivo Aprimorado (toque), Vontade de Ferro.

Voz Estridente (Sob): a banshee pode usar sua voz para causar 2d6 pontos de dano sônico a todos num raio de 15m, sem direito a nenhum teste de resistência. Usar esta habilidade é considerado uma ação padrão.

Coma (Sob): uma vez por dia a banshee pode gritar tão alto que põe a vítima em coma (0 PV). A vítima não pode acordar a menos que a banshee grite novamente. As vítimas têm direito a

um teste de Vontade (CD 25) para negar o efeito.

Manifestação, Toque da Corrupção e Gemido Aterrador: funcionam da mesma forma que as habilidades do modelo fantasma, descrito no *Livro dos Monstros*. Caso permitam testes de resistência, estes são feitos com CD 25.

Equipamento: Hayasha possui um *Manto do Carisma +4* (já incluindo nas estatísticas; o Carisma normal de Hayasha é 17). Enquanto a banshee estiver sob efeito da maldição, seu manto será etéreo também. Se ela for destruída pelos aventureiros, o manto vai se desfazer com ela.

Tenebra espera que a barda insolente seja encontrada por aventureiros impetuosos e destruída. No entanto, é possível que os heróis consigam se comunicar com ela, descubram sua verdadeira história e decidam fazer algo a respeito. Uma magia *Remover Maldição* pode libertar Hayasha, permitindo que sua alma deixe este mundo agradecida. Fazer isso desagrada à deusa e viola as Obrigações e Restrições da masmorra — mas é um curso de ação que heróis nobres possivelmente vão escolher.

Destruindo a banshee ou libertando-a, os aventureiros podem ficar com seu *Manto do Carisma +4*. Livre da maldição, a banshee revela a localização de um compartimento secreto ao lado da cama, contendo seu tesouro. Encontrar o compartimento sem sua ajuda requer um teste de Procurar (CD 32). O tesouro é formado por 8.000 peças de ouro, diversas jóias no valor de 1.713 p.o. e uma *Garrafa de Ar*.

3) O Mago Fantasma

Em vida, Verrkash foi um necromante ambicioso e devoto de Tenebra. Ele sonhava tornar-se um lich e assim servir para sempre aos desígnios da deusa, atravessando os séculos enquanto aprendia mais e mais sobre magia. No entanto, o mago morreu sem alcançar esse objetivo — retornando como um fantasma atormentado. Orgulhosa, a Deusa das Trevas cedeu ao mago um lugar nesta masmorra onde poderia levar avante suas pesquisas, e ao mesmo tempo deter eventuais aventureiros que chegassem aqui.

Este aposento e as áreas vizinhas lembram um templo cavernoso, com algumas tochas de *Chama Contínua* bruxuleando como velas e permitindo usar visão normal. O lugar é tomado por estantes e baús abarrotados de livros e rolos de pergaminhos, os quais Verrkash vem tentando decifrar ao longo dos séculos. Na verdade, nenhum destes tomos ou pergaminhos oferece qualquer conhecimento arcano verdadeiro — a maior parte contém apenas garatujas sem sentido! Isso não faz diferença, pois um mago-fantasma perde sua capacidade de aprender e lançar magias; Verrkash apenas recebeu de Tenebra a doce ilusão de que seus estudos ainda avançam.

O mago-fantasma é atraído por energias místicas. Faminto, ele ataca conjuradores ou aventureiros portando itens mágicos.
Verrkash: ND 18; mago fantasma, morto-vivo (Médio – Incorpóreo); CM; DVs 30d12, PVs 195; Inic. +7; Desloc. 9m, Vôo 9m (perfeito); CA 18 (+3 Des, +5 deflexão); corpo-a-corpo: Toque +18 (dano especial); Espaço: 1,5m; Alcance: 1,5m; Ataques Especiais: Manifestação, Drenar Energia; Qualidades Especiais: Morto-Vivo, Restauração; Fort +12, Ref +15, Von +19; For 15 (+2), Des 16 (+3), Cons –, Int 18 (+4), Sab 14 (+2), Car 20 (+5); **Perícias:** Blefar +23, Concentração +33, Conhecimento (arcano) +37, Conhecimento (história) +37, Conhecimento (os planos) +37, Diplomacia +21, Identificar Magia +37, Intimidar +26, Observar +20, Ouvir +20, Procurar +20; **Talentos:** Esquiva, Foco em Arma (toque), Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Lutar às Cegas, Mobilidade, Persuasivo, Prontidão, Reflexos Rápidos, Sucesso Decisivo Aprimorado (toque), Vontade de Ferro.

Subtipo (Incorpóreo): Embora receba este subtipo, o mago-fantasma segue algumas regras diferentes. Ele não pode ser ferido por nenhuma magia nem por armas mágicas, independente de seu bônus de melhoria. Ele sofre dano se for alvo das magias *Dissipar Magia* (que causa 1 ponto de dano para cada nível de conjurador que o atacante possua) e *Dissipar Magias Aprimoradas* (que causa 2 pontos de dano para cada nível de conjurador que o atacante possua). Armas comuns, sem nenhum tipo de encantamento ou bônus de melhoria também causam dano, embora as regras de criaturas incorpóreas ainda se apliquem, ou seja, esse dano só atinge o mago 50% das vezes.

Dreno de Energia (Sob): um mago-fantasma pode drenar níveis de energia (como descrito no *Livro do Mestre* página 74), mas apenas níveis de classes que conjuram magia (mago, feiticeiro, clérigo, druida, bardo, ranger e paladino). Qualquer item mágico tocado pelo mago-fantasma deve obter sucesso em um teste de Reflexos (CD 25) ou perde +1 de bônus de melhoria (ou uma habilidade com valor equivalente). Itens mágicos que protegem o personagem contra energia negativa não são efetivos contra o ataque do mago-fantasma. Qualquer item que reverta ou elimine magia (como *Anel de Refletir Magia*, por exemplo) afasta o mago-fantasma por 1d6 rodadas. Um Bastão da Anulação causa 5d6 pontos de dano no mago-fantasma, mas o seu usuário precisa acertá-lo com um ataque de toque (nesse caso, o mago-fantasma é considerado corpóreo).

Restauração: Funcionam da mesma forma que no modelo fantasma, descrito no *Livro dos Monstros*. A única forma de matar definitivamente o mago-fantasma é usar as magias *Dissipar Magias* ou *Dissipar Magias Aprimoradas* para consumir seus últimos Pontos de Vida.

4) O Campeão das Trevas

Esta vasta câmara é iluminada por tochas de *Chama Contínua*, que oferecem uma visão impressionante: as paredes são formadas por incontáveis estátuas de Tenebra, entrelaçadas de formas diversas. Algumas em abraços afetuosos, outras engalfinhadas em luta, e outras trocando beijos ardentes. Algumas gargalham torturando a si mesmas como vítimas, outras choram enquanto são consoladas por terceiras. Uma única pessoa vivendo todas as situações e emoções possíveis. Um teste de Avaliação (CD 18) basta para concluir que um escultor não poderia produzir um mural assim sem ajuda em menos de cinquenta anos.

O escultor está aqui, bem diante dos aventureiros. Um anão. (Na verdade, 1d4+2 anões, pois está sob efeito da magia *Reflexos*.)

Em vida, séculos atrás, Ravarimm foi um guerreiro e um escultor apaixonado pela Deusa das Trevas. Sua habilidade com o martelo era admirável, tanto para esculpir a rocha em formas perfeitas, quanto para golpear os inimigos dos anões. Ao longo da vida, recorreu até mesmo ao aprendizado de magia arcana para aperfeiçoar sua arte e talento em combate — um fato que escandalizou sua família e amigos, levando à sua expulsão do reino de Doherimm.

Vivendo como um andarilho, certa noite Ravarimm recebeu a surpreendente visita do avatar de Tenebra. Convidado para ser o Guardião de sua masmorra, aceitou sem pestanejar. Recebeu da deusa um "presente" — a maldição do vampirismo, que faria dele um adversário muito mais poderoso, além de imortal. Desde então o anão vampiro vem homenageando sua amada Senhora das Trevas, esculpindo não apenas as peças desta câmara, mas também centenas de outras: TODAS as estátuas encontradas na masmorra são obra dele.

Ravarimm é um artista apaixonado, mas também um guerreiro feroz e um conjurador arcano competente. O anão normalmente não usa magia para atacar, apenas para se proteger — ele prefere lutar com seu *Martelo de Arremesso Anão*. Antes do combate, prepara-se com *Nublar, Pele Rochosa, Suportar Elementos* (fogo), *Proteção Contra Flechas, Velocidade, Reflexos* e uma *Área Escorregadia* na entrada da câmara.

Ravarimm: ND 17; anão vampiro guerreiro 7/mago 8; morto-vivo (humanóide melhorado – Médio), NM; DVs 15d12, PVs 105; Inic. +7; Desloc. 6m; CA 28 (+3 Des, +6 natural, +3 *Anel de Proteção*, +3 *Amuleto*, +3 *Braçadeiras*); corpo-a-corpo: +16/+11/+6; à distância: +14/+9/+4; +16/+11/+6 pancada (dano 1d6+5 e drenar energia) ou +20/+15/+10 *Martelo de Arremesso Anão* (dano 1d8+10, dec. 19-20, x3) ou à distância +18/+13/+8 *Martelo de Arremesso Anão* (dano 1d8+10, dec. 19-20, x3); Espaço: 1,5m Alcance: 1,5m; Ataques Especiais: Dominação, Drenar Energia, Drenar Sangue, Filhos da Noite, Cria; Qualidades Especiais: RD 10/prata e magia, Resistência a Frio e Eletricidade 20, Forma Gasosa, Patas de Aranha, Alterar Forma, Cura Acelerada 5, Visão no Escuro 18m; Fort +7, Ref +9, Von +12; For 21 (+5), Des 16 (+3), Cons –, Int 17 (+3), Sab 15 (+2), Car 14 (+2); **Perícias:** Avaliação +4, Blefar +10, Concentração +14, Conhecimento (arcana) +6, Escalar +7, Esconder-se +5, Furtividade +14,

Identificar Magia +17, Observar +14, Ofícios (armeiro) +3, Ofícios (escultura) +6, Ofícios (Metalurgia) +3, Ofícios (pedreiro), Ouvir +6, Procurar +10, Profissão (armeiro) +4, Profissão (fazer armaduras) +4, Profissão (ferreiro) +4, Profissão (metalurgia) +4, Profissão (mineiro) +4, Profissão (pedreiro) +4, Saltar +6, Sentir Motivação +8; **Talentos:** Ataque Poderoso, Escrever Pergaminho (bônus), Especialização em Arma: Martelo de Combate, Esquiva (bônus), Foco em Arma: Martelo de Combate, Iniciativa Aprimorada (bônus), Magia sem Gestos, Magia Silenciosa, Magias em Combate, Maximizar Magia, Mobilidade, Prontidão (bônus), Reflexos de Combate (bônus), Reflexos Rápidos (bônus), Sucesso Decisivo Aprimorado: Martelo de Combate, Vontade de Ferro.

Magias Arcanas por dia: 4 truques; 5 magias de 1° nível; 4 magias de 2° nível; 4 magias de 3° nível, 2 magias de 4° nível; (CD 13 + nível da magia)

Magias Arcanas Preparadas: Truques; *Detectar Magia, Pasmar, Prestidigitação, Som Fantasma*; 1° nível: *Área Escorregadia, Escudo Arcano, Leque Cromático, Míssil Mágico, Proteção contra o Bem;* 2° nível: *Nublar, Proteção contra Flechas, Reflexos, Suportar Elementos;* 3° nível: *Lentidão, Proteção contra Elementos, Toque Vampírico, Velocidade;* 4° nível: *Pele Rochosa, Pequeno Globo de Invulnerabilidade.*

Livro de Magias: Truques: todos; 1° nível: *Área Escorregadia, Ataque Certeiro, Escudo Arcano, Imagem Silenciosa, Leque Cromático, Míssil Mágico, Proteção contra o Bem, Raio do Enfraquecimento;* 2° nível: *Nublar, Proteção contra Flechas, Reflexos, Suportar Elementos;* 3° nível: *Lentidão, Proteção contra Elementos, Toque Vampírico, Velocidade;* 4° nível: *Drenar Temporário, Escudo de Fogo, Pele Rochosa, Pequeno Globo de Invulnerabilidade.*

Ataques e Qualidades de Vampiro: Rarvarimm possui os ataques e qualidades comuns de um vampiro (*Livro dos Monstros*), com as seguintes alterações: ele não pode usar sua habilidade de Filhos da Noite. Para todas as habilidades que exijam testes de Resistência, a CD é 19.

Cria (Sob): esta habilidade funciona exatamente como descrita no *Livro do Monstros*, mas apenas com anões que tenham sido mortos pelo ataque de Drenar Energia de Rarvarimm.

Alterar Forma (Sob): diferente dos outros vampiros, Rarvarimm pode assumir a forma de um carcaju, carcaju atroz ou morcego atroz. Exceto por esse detalhe, a habilidade funciona como descrita no *Livro dos Monstros.*

Equipamento: *Anel de Proteção +3*, *Amuleto de Armadura Natural +3, Braçadeiras de Armadura +3, Martelo de Arremesso Anão, Varinha de Relâmpago* (20 cargas), *Varinha de Causar Ferimentos Moderados* (25 cargas), *Varinha de Confusão* (25 cargas).

Mesmo com sua habilidade de Forma Gasosa, Ravarimm não abandona a luta e combate até a morte pela glória de sua amada. Ele fica especialmente furioso com aventureiros que tenham danificado suas estátuas, concentrando neles seus ataques com o martelo ou com suas varinhas.

Apenas com a destruição de Ravarimm o círculo mágico no centro desta câmara é ativado.

Parte 8

O Desafio de Azgher

ND médio da masmorra: 17

Premiação Sugerida: 14.850 XP

Premiação Completa: 22.500 XP

Esta masmorra pertence a Azgher, o Deus-Sol, senhor dos povos do deserto.

A primeira coisa que os aventureiros percebem quando passam pelo portal é que estão pisando sobre areia. Na masmorra inteira o chão é feito de areia macia e morna, como nos desertos. As paredes de pedra lisa têm o mesmo tom amarelo-areia, coloridas com desenhos que contam histórias. Um teste de Conhecimento (religião, CD 15) revela que são hieróglifos, descrevendo rituais e fatos importantes envolvendo Azgher — a figura do Olho-que-Tudo-Vê é muito frequente em meio aos desenhos. A maior parte fala de sua antiga batalha contra a Deusa das Trevas, quando tentaram decidir quem teria o domínio sobre Arton. Como a luta terminou empatada, o mundo experimenta períodos iguais de dia e noite.

As paredes são altas e lisas, e não se consegue ver o teto: uma luz intensa e ofuscante vem do alto, tornando muito difícil olhar para cima. Tem o mesmo efeito da magia *Luz do Dia*, mas ainda mais intensa. Não há sombras, nem mesmo sob os próprios pés dos personagens. Criaturas que tenham Visão na Penumbra ou Visão no Escuro ficam ofuscadas, sofrendo um redutor de –2 em todos os testes de ataque, iniciativa, Reflexos, e na maioria das perícias que dependem da visão. Magias de escuridão não funcionam aqui.

Apesar da luz forte, a temperatura é normal. O toque do sol é gentil, apenas aquecendo suavemente a pele, enquanto uma brisa ocasional sopra pelos corredores trazendo o frescor de um oásis. A areia macia oferece um bônus de circunstância de +2 em Furtividade, mas a luz forte e a ausência total de sombras impõem um redutor de –8 em Esconder-se.

Os corredores parecem relativamente despojados, mas as câmaras são suntuosas, repletas de grandes estátuas. Elas representam crocodilos, gatos, esfinges, lamias, escaravelhos, e certas criaturas com corpos humanos e cabeças de animais. Um teste de Conhecimento (religião, CD 22) identifica estes seres como antigos deuses menores que serviam a Azgher em tempos remotos, e que hoje podem ser encontrados apenas no reino de Solaris. As estátuas maiores são de pedra, e as menores parecem feitas de ouro puro!

Obrigações e Restrições: o ouro, brilhante como o sol, é considerado sagrado pelos servos de Azgher. Todo o ouro veio de Azgher, e deve retornar a Azgher. Os aventureiros recebem a Premiação Completa se deixarem nesta masmorra todo e qualquer objeto de ouro que estejam carregando consigo, além — é claro — de não tentarem levar nenhuma das muitas peças de ouro aqui presentes.

Encontros Aleatórios

Azgher aprisionou aqui numerosos monstros do deserto, como castigo por seus crimes. Esfinges, lamias e mesmo alguns efreets infestam o lugar, constantemente lutando uns contra os outros pelo domínio da masmorra — estas criaturas egoístas não confiam em ninguém, e por isso não cooperam entre si. Sua guerra vem se arrastando por séculos: os monstros destruídos são logo ressuscitados ou substituídos pelo Deus-Sol.

Uma grande quantidade de múmias também patrulha os corredores. Algumas foram trazidas de pontos remotos do deserto, mas outras surgiram aqui mesmo: qualquer criatura humanóide que morra nesta masmorra é logo levada pelas múmias para câmaras especiais, onde a vítima é embalsamada e — algumas décadas mais tarde — retorna como outra múmia. As múmias não obedecem aos demais monstros, mas também não os atacam.

Quando confrontados com aventureiros, os habitantes da másmorra reagem de acordo com a ocasião. Muitos vão atacá-los para roubar seus tesouros mágicos, e talvez assim conseguir alguma vantagem sobre seus rivais. Outros, mais paranóicos, pensam que os heróis são aliados de seus rivais. E os mais inteligentes tentam negociar, oferecendo informações ou serviços (como curas ou magias) em troca de apoio contra seus inimigos. Ninguém, entretanto, aceitará lutar contra o Guardião.

Para cada meia hora de permanência dos aventureiros na masmorra, o Mestre rola 1d6. Um resultado 1 indica que um encontro acontece. Role 1d100 na seguinte tabela:

01-15) 1d6+1 dragonnes (18 DVs).

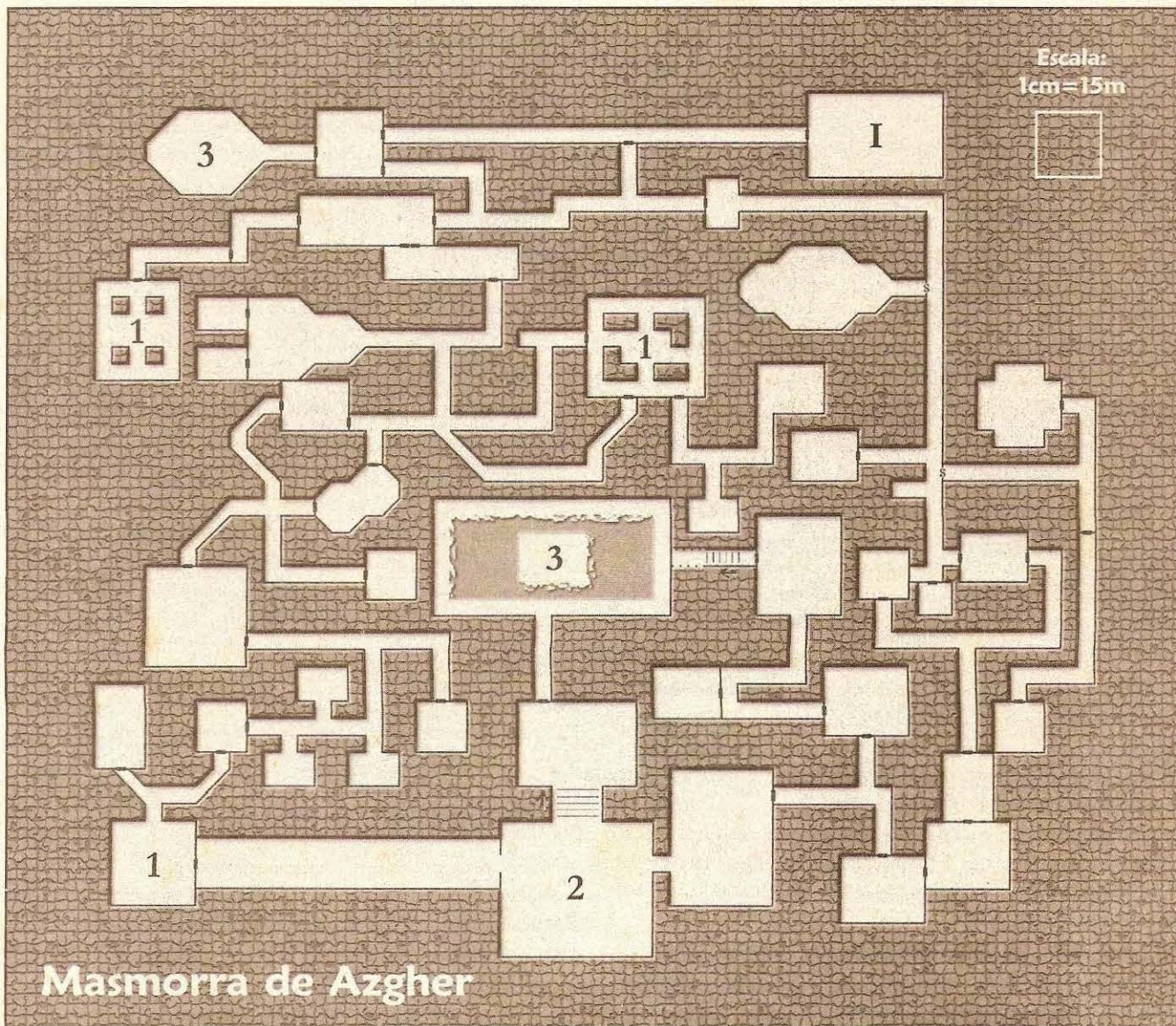
01-16) 1 andro-esfinge* (18 DVs).

21-30) 1d4 hieraco-esfinges (22 DVs).

31-45) 1d4 gino-esfinges* (15 DVs).

46-50) 1d6 escorpiões monstruosos Imensos.

51-60) 1d4 lamias (20 DVs).

61-70) 1d4+1 múmias (12 DVs).

71-80) 1d4 escorpiões monstruosos Colossais.

81-90) 1 elemental da areia.

91-00) 1 efreet (24 DVs).

* Em Arton, andro e gino-esfinges têm a habilidade de assumir uma forma humanóide.

Nova Criatura

Elemental da Areia

Em algumas ocasiões, em vez de uma brisa agradável, os aventureiros podem ser recebidos por uma tempestade de areia. Este não é um fenômeno natural, e sim o ataque de uma criatura furiosa — um elemental da areia.

Esta criatura é na verdade um elemental do ar, que foi ligado magicamente á areia, formando um tipo de elemental composto. Como ar e terra são elementos opostos (e areia é considerada como terra para fins "elementais"), essa combinação tornou a criatura irremediavelmente insana e agressiva. O elemental da areia ataca qualquer ser vivo que encontra.

Elemental da Areia: ND 14; Elemental (Grande – Ar, Terra); NM; DVs 16d8+64, PVs 136; Inic. +11; Desloc. 9m; CA 21 (–1 tamanho, +7 Des, +15 natural); corpo-a-corpo: +18 tentáculos de areia (x2) (dano 2d10+8, dec. 19-20); Espaço: 3m; Alcance: 3m; Ataques Especiais: Rapidez, Tempestade de Areia, Sopro; Qualidades Especiais: Elemental, Imunidades, RD 15/+2, RM 18 ; Fort +9, Ref +17, Von +9; For 19 (+4), Des 25 (+7), Cons 18 (+4), Int 16 (+3), Sab 18 (+4), Car 17 (+3); **Perícias:** Escalar +11, Furtividade +20, Intimidar +15, Observar +13, Ouvir +13, Procurar +15; **Talentos:** Acuidade com Arma, Ataque Poderoso, Esquiva (bônus), Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Reflexos de Combate, Trespassar.

Rapidez (Sob): uma vez ao dia, o elemental de areia pode usar esta habilidade, que funciona exatamente como uma magia de Velocidade lançada por um feiticeiro de 8º nível.

Sopro (Sob): o elemental de areia pode expelir um cone de areia, a cada 2d4 rodadas, como uma ação padrão. O cone tem 12m de comprimento e todas as vítimas em sua área sofrem 8d8 pontos de dano abrasivo (igual a dano cortante, mas em área). Um sucesso em um teste de Reflexos (CD 22) reduz esse dano à metade.

Tempestade de Areia (Sob): uma vez ao dia, o elemental da areia pode se transformar em uma tempestade de areia com 12m de raio, e permanecer nessa forma por 8 rodadas. Além de causar o mesmo dano do Sopro, a tempestade atrapalha a visão (exigindo um teste de Observar, CD 15, para enxergar um oponente dentro dessa área) e interfere com a conjuração de magias (Concentração, CD 15 + o nível da magia + o dano recebido). Um sucesso em um teste de Reflexos (CD 20) diminui o dano pela metade, mas não cancela outros efeitos.

Imunidades (Ext): além das imunidades comuns a elementais (descritas no *Livro dos Monstros*), o elemental da areia também não sofre dano por armas de qualquer tipo, normais ou mágicas.

1) A Praga dos Besouros

Besouros dourados parecidos com escaravelhos aparecem com frequência na decoração desta masmorra. No entanto, alguns aposentos e câmaras parecem abrigar milhares e milhares deles, forrando grandes extensões das paredes. São enxames de besouros-guardiões, e estão vivos.

Os besouros-guardiões são também conhecidos em Arton como besouros-de-Azgher. Estes insetos de carapaça dourada e grandes pinças têm a habilidade de ficar imóveis, disfarçados como jóias, podendo permanecer em estado de hibernação por séculos. Os besouros despertam quando qualquer ser vivo se aproxima a até 9m, formando um enxame rapidamente e atacando em 1d4 rodadas.

Mesmo sendo composto por milhares de insetos minúsculos, o enxame é tratado como uma única criatura com algumas qualidades especiais. Seus Dados de Vida representam todos os insetos que compõem o enxame e sua coesão: quando reduzido a 0 PVs, o enxame se dispersa.

O enxame não sofre dano por ataques com armas de qualquer tipo, normais ou mágicas. O enxame não faz nenhuma jogada de ataque, apenas precisa ocupar o mesmo espaço da vítima (e sofrendo um ataque de oportunidade para isso). Durante cada rodada em que a(s) vítima(s) permanece(m) no mesmo espaço do enxame, sofre(m) 2d6 pontos de dano.

Uma vítima sendo atacada precisa fazer um teste de Concentração (CD 20) por rodada para manter ou lançar magias. A vítima também precisa fazer um teste de Fortitude (CD 15) ou ficará Enjoada (*Livro do Mestre*) durante 1d4 rodadas.

Este enxame ocupa uma área de 3x3m e possui as seguintes qualidades especiais: Sentidos Sísmicos 9m e Visão no Escuro 18m.

Fogo assusta os insetos, ajudando a dispersar o enxame. Uma tocha acesa (ou qualquer outra fonte de fogo) pode ser utilizada como "arma" para atacar o enxame. Cada golpe causa 1d6 pontos de dano ao enxame.

Enxame de Azgher: ND 8; enxame inseto (Minúsculo); N; DVs 10d8; PVs 53; Inic. +6; Desloc. 6m, escalar 6m; CA 20 (+8 tamanho, +2 Des); corpo-a-corpo: enxame (dano 2d6); Espaço: 3m; Alcance 0; Ataques Especiais: Enxame; Qualidades Especiais: Sentidos Sísmicos 9m, Visão no Escuro 18m, Inseto, Enxame; Fort +9, Ref +7, Von +3; For 2 (–5), Des 14 (+2), Cons 10, Int –, Sab 10, Car 8 (–1). **Perícias:** Escalar +9, Observar +3, Ouvir +4: **Talentos:** Acuidade com Arma, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos.

2) O Jardim de Estátuas

Este aposento lembra um grande pátio, banhado pelo mesmo sol que incide sobre as outras salas. No entanto, o lugar contém dezenas de estátuas. Todas parecem ser em tamanho natural, e feitas de ouro.

As estátuas representam criaturas e aventureiros de raças variadas, e basta um teste de Observar (CD 20) ou Conhecimento

(arcano, CD 22) para notar que não são esculturas. Heróis experientes logo deduzem que eram criaturas vivas, transmutadas por algum poder maligno. A presença de muitos animais e criaturas fantásticas parece indicar que eram companheiros, montarias, familiares ou criaturas conjuradas. Testes de Conhecimento (arcano, natureza ou os planos, CD 20) permitem identificar várias espécies: um leão atroz, um sátiro, um pégaso, uma coruja gigante, um imenso touro...

Um touro. Parece feito de ouro como os demais, e está imóvel como os demais. No entanto, esta fera está viva — de tocaia, esperando pelo melhor momento para atacar os aventureiros. Apenas com um teste de Observar (CD 34) pode-se notar sua presença antes do ataque.

As estátuas são vítimas do Górgon de Azgher, o monstro que habita este salão. Diferente dos górgons comuns, que podem transformar suas vítimas em pedra, a criatura escolhida por Azgher tem a habilidade de transmutar suas vítimas em ouro.

O Górgon de Azgher é similar a um touro ou búfalo monstruoso, com sete metros de comprimento, chifres longos e escamas metálicas revestindo o corpo. Ele ataca quaisquer invasores que entrem nesta câmara, mas não persegue fugitivos pelos corredores (que ele considera apertados).

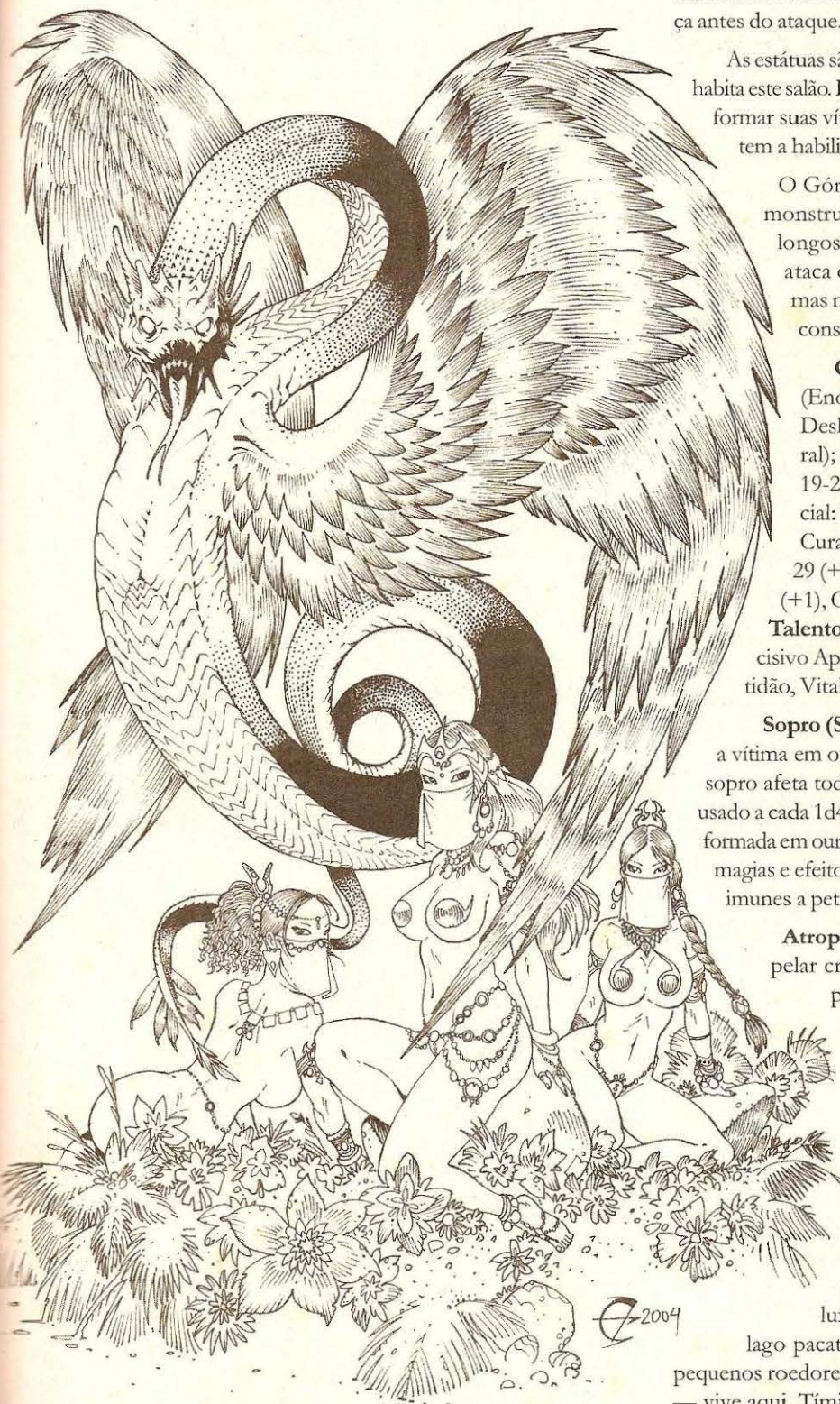
Górgon de Azgher: ND 11; besta mágica (Enorme); N; DVs 20d10+103; PVs 213; Inic. +3; Desloc. 9m; CA 19 (–2 tamanho, –1 Des, +12 natural); corpo-a-corpo: +28 chifres (dano 2d6+9, dec 19-20, x2); Espaço: 6m; Alcance: 3m; Ataque Especial: Sopro, Atropelar; Qualidades Especiais: Faro, Cura Acelerada 5; Fort +17, Ref +11, Von +9; For 29 (+9), Des 8 (–1), Cons 21 (+5), Int 2 (–4), Sab 12 (+1), Car 9 (–1); **Perícias:** Observar +14, Ouvir +14; **Talentos:** Corrida, Foco em Arma (chifre), Sucesso Decisivo Aprimorado (chifre), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Vitalidade, Vontade de Ferro.

Sopro (Sob): o sopro do Górgon de Azgher transforma a vítima em ouro se falhar em teste de Fortitude (CD 25). O sopro afeta todas as vítimas em um cone de 18m, e pode ser usado a cada 1d4 rodadas, até 5 vezes por dia. Uma vítima transformada em ouro é considerada petrificada, para determinar quais magias e efeitos mágicos podem reverter seu estado. Criaturas imunes a petrificação também são imunes ao sopro.

Atropelar (Ext): o Górgon de Azgher pode Atropelar criaturas Médias e menores, causando 2d6+11 pontos de dano. Oponentes que não façam ataques de oportunidade têm direito a um teste de Reflexos (CD 29) para evitar o dano.

Cura Acelerada (Ext): a criatura recupera 5 Pontos de Vida por rodada.

3) O Guardião do Sol

Esta vasta câmara parece ser a fonte da brisa refrescante que sopra por todo o complexo. Em vez de areia, ela é ocupada por um luxuriante oásis, com palmeiras à volta de um lago pacato. Um grande bando de ratos-do-deserto — pequenos roedores de longas pernas, que saltam como cangurus — vive aqui. Tímidos, eles fogem para suas tocas assim que os

aventureiros entram.

A água do lago é revigorante, cristalina, com os mesmos efeitos de água benta (podendo ser recolhida e armazenada por aventureiros que tenham meios para isso). No centro do lago está uma ilhota, contendo o símbolo que marca o local do portal. Ele brilha com linhas douradas, mas ainda está inativo.

Um grupo de 1d4+2 jovens mulheres repousa à margem do círculo. Elas vestem jóias feitas de ouro, e trazem os rostos cobertos com véus. Olham para os visitantes com interesse, sorrindo com os olhos, mas não dizem nada.

Súbito, uma voz poderosa e bem-humorada desce dos céus:

— *Bem-vindos, campeões de Valkaria! Eu sou Al-khab, e os saúdo em nome do Deus-Sol! Sejam meus convidados! Aceitem minha hospitalidade, recebam os cuidados de minhas esposas! Então, quando estiverem prontos, lutaremos!*

O oásis serve de covil para o Guardião. Ele pode responder algumas perguntas simples, mas não revela ainda sua verdadeira identidade — permanece em algum ponto no alto da sala, protegido pela luz cegante (mesmo uma magia de *Visão da Verdade* não pode discerni-lo agora). Suas "esposas" são servas de Azgher (humanas, clérigas 4, LB), instruídas para usar magias de *Curar Ferimentos* sobre os aventureiros. Elas não oferecem nenhuma informação útil, nem revelam a verdade natureza de seu mestre; apenas dizem coisas triviais e servem pratos à base de frutas secas.

Este Guardião é um adversário honrado e generoso. Não luta contra heróis cansados ou feridos, e também permite que todos façam preparativos — lançando magias de proteção e coisas assim. Ele próprio também fará o mesmo. Apenas quando acredita que é hora, ou quando os próprios heróis declaram estar prontos, ele desce e exibe sua forma majestosa.

Al-khab é um magnífico couatl-sol, uma das serpentes emplumadas que originalmente comandou as forças de Azgher na guerra contra Tenebra. Por seus inestimáveis serviços, esta criatura de grande poder e inteligência foi honrada com a missão de proteger esta masmorra.

Quando a luta começa, as esposas de Al-khab procuram ficar em local seguro. Qualquer ataque contra elas imediatamente enfurece a criatura, que lutará até a morte para protegê-las.

Al-khab: couatl, ND 15; extraplanar (Enorme – Leal, Bom, Luz); LB; DVs 25d8+100; PVs 212; Inic. +6; Desloc. 6m, Vôo 18m (bom); CA 16 (–2 tamanho, +2 Des, +6 natural); corpo-a-corpo: +33 mordida (dano 1d4+9 e veneno, dec. 19-20 x2); Espaço: 1,5m (enrolado); Alcance: 1,5m; Ataques Especiais: Magias, Psiquismo, Veneno, Constrição (2d8+6); Qualidades Especiais: Telepatia, Passeio Etéreo, RM 20, RD 15/magia, Cura Acelerada 5; Fort +18, Ref +16, Von +19; For 28 (+9), Des 15 (+2), Cons 18 (+4), Int 17 (+3), Sab 20 (+5), Car 17 (+3); **Perícias:** Acrobacia +29, Concentração +31, Conhecimento (arcano) +31, Conhecimento (história) +31, Conhecimento (religião) +31, Identificar Magia +31, Observar +32, Ouvir +32, Procurar +32, Sentir Motivação +32; **Talentos:** Esquiva, Foco em Arma (mordida), Ignorar Componentes (bônus), Iniciativa Aprimorada, Magia sem Gestos, Magias em Combate, Maximizar Magias, Mobilidade, Potencializar Magia, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida).

Magias por dia: 6 truques, 7 magias de 1° nível, 7 magias de 2° nível, 7 magias de 3° nível, 6 magias de 4° nível, 6 magias de 5° nível, 5 magias de 6° nível, 3 magias de 7° nível (CD 13 + nível da magia). O couatl pode lançar qualquer magia da lista de feiticeiro/mago. Ele ainda pode escolher lançar magias de clérigo dos domínios Ar, Bem e Ordem e lançá-las como se fossem arcanas, dentro de seu limite de magias por dia.

Psiquismo: s/limite – *Detectar a Ordem, Detectar Maldade, Detectar o Bem, Detectar o Caos, Detectar Pensamentos, Invisibilidade, Metamorfosear-se, Viagem Planar;* Todas habilidades funcionam como magias lançadas por um feiticeiro de 14° nível.

Veneno: a mordida do couatl injeta um forte veneno, que causa 2d4 pontos de dano temporário na Força e mais 4d4 pontos de temporários em Força. Um sucesso em um teste de Fortitude (CD 26) evita esse efeito.

Al-khab estará sob efeito de *Agilidade Felina, Pele Rochosa, Proteção Contra Flechas, Suportar Elementos* (fogo, frio e eletricidade), *Imunidade à Magia* (*Bola de Fogo, Enfeitiçar Monstros* e *Relâmpago*) e *Visão da Verdade.* Ele prefere lutar sobrevoando seus adversários e atacando à distância com magias. Se os heróis puderem voar ou atacar à distância com sucesso, ele entrará em combate corpo-a-corpo, atacando os mais fortes com sua mordida venenosa.

Ao contrário da maioria dos outros Guardiões, Al-khab não precisa ser destruído para a conclusão do desafio. Se perder metade de seus Pontos de Vida ou mais, ele anuncia sua derrota (continuar a atacá-lo depois disso também viola as Obrigações e Restrições da masmorra, e faz com que a criatura lute até a morte). Se os heróis aceitam sua rendição, a criatura gargalha cordial:

— *Bravo, amigos! Fui derrotado, a vitória lhes pertence! A Deusa da Ambição escolheu campeões valorosos! Façam sua oferenda, sigam para o próximo desafio, e que a sorte de Azgher os acompanhe!*

O Guardião espera que os aventureiros deixem aqui qualquer ouro que estejam carregando, recebendo assim a Premiação Completa — mas não tentará detê-los se recusarem. O portal está ativo, pronto para levar até a masmorra seguinte.

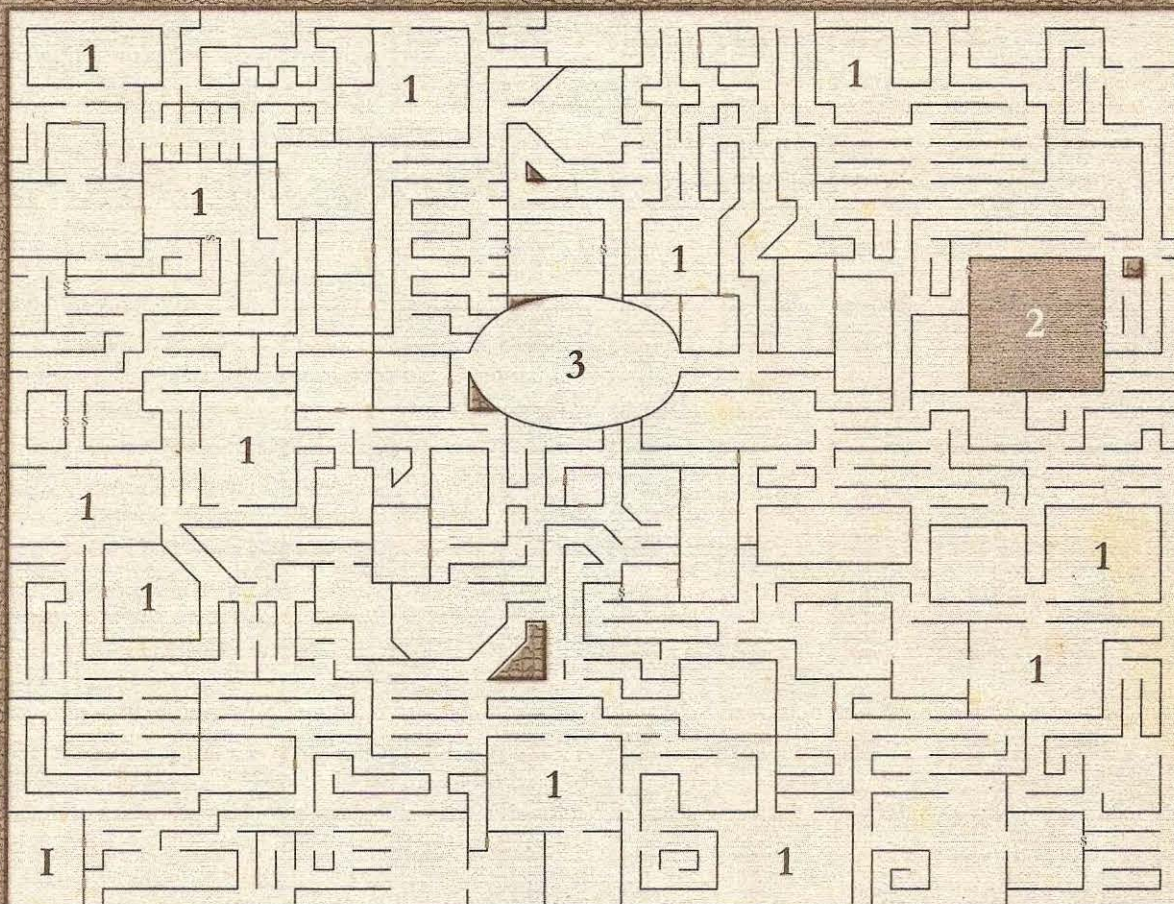
Parte 9

O Desafio de Tauron

ND médio da masmorra: 17

Premiação Sugerida: 15.400 XP

Premiação Completa: 23.000 XP

Tauron, o Deusa da Força, é o patrono desta masmorra. Para esta implacável divindade, força e coragem são a justa medida do valor de um indivíduo. O mundo pertence aos fortes por direito. Os fracos existem para reconhecer seu lugar como servos e respeitar os mais fortes.

Assim que são transportados, os Libertadores aparecem em uma câmara iluminada por numerosas tochas de *Chama Contínua*. O chão, curiosamente, é revestido de grama — fazendo com que o lugar inteiro cheire como uma planície selvagem. Paredes e colunas brancas contrastam com tapeçarias de cores vivas, que contam histórias de grandes guerras e torneios. Quase todas envolvem minotauros, mas membros de outras raças também podem ser vistos como protagonistas das histórias. Entender tais histórias exige um teste bem-sucedido de Conhecimento (religião, CD 15).

Sendo Tauron um deus minotauro, sua masmorra — assim como as cidades e reinos habitados por esta raça — lembra um labirinto. Inúmeros corredores levam a parte alguma, e passagens secretas são freqüentes. Portanto, a masmorra não pode ser percorrida ou mapeada de formas normais.

Para cada meia hora de caminhada, os Libertadores fazem um teste de Senso de Direção ou Sobrevivência (CD 22). Em caso de falha, não conseguem chegar a parte alguma e continuam vagando, correndo o risco de encontrar monstros errantes. Em caso de sucesso, os personagens chegam a "algum lugar". O Mestre escolhe o lugar encontrado, ou rola 1d10 na seguinte tabela:

1-8) Desafios da Força.

9) Coração da Serpente.

10) Arena do Guardião.

Personagens que tenham Lógica Labiríntica (um talento regional para minotauros e nativos do reino de Tapista: veja em **Tormenta D20** ou **O Reinado D20**) recebem um bônus de circunstância de +4 em seus testes de Senso de Direção. Os próprios habitantes do labirinto são totalmente familiares a seus corredores, e nunca se perdem.

Obrigações e Restrições: os minotauros acreditam que atacar à distância é um ato covarde, indigno de verdadeiros campeões. Para receber a Premiação Completa, os aventureiros não podem usar armas de arremesso ou projéteis, nem qualquer magia ou ataque especial à distância. Magias de toque como *Toque Chocante*, *Toque Macabro* e outras são permitidas.

Encontros Aleatórios

A masmorra de Tauron é habitada quase totalmente por minotauros de Arton — uma raça guerreira, orgulhosa e mais civilizada que os minotauros apresentados no *Livro dos Monstros*. Representantes de outras raças, como humanos e anões, também marcam presença. Todos estão aqui envolvidos em uma secular competição pela liberdade.

Na verdade, apesar do aspecto agradável, o lugar não passa de uma grande prisão. Guerreiros desonrados, devotos traidores, trapaceiros, perdedores de torneios... ao longo dos séculos, foram todos castigados com a permanência aqui. O mesmo aconteceu com vários criminosos que cometeram delitos contra a raça dos minotauros, ou criaturas que por qualquer motivo desagradaram ao orgulhoso deus. Neste lugar eles têm uma chance de redenção aos olhos de Tauron, demonstrando força e coragem.

Os habitantes da masmorra passam a maior parte do tempo em combates e competições, buscando vitórias que agradem ao Deus da Força. Eles lutam entre si, ou contra as numerosas feras de arena presentes em certas câmaras — todas confinadas por magia, impossibilitadas de sair. Prisioneiros de tendência maligna em geral tentam matar seus oponentes, enquanto aqueles de tendência bondosa tentam apenas derrotá-los. Todos consideram a chegada dos Libertadores uma excelente chance de impressionar Tauron e receber a libertação tão sonhada, mas quase nenhum deles lutará até a morte.

Feras de arena estão sempre confinadas (veja adiante, na área 1), e não aparecem em Encontros Aleatórios. Apenas PdMs podem ser encontrados vagando pelos corredores, em busca de vitória sobre os Libertadores. Role 1d6 para cada meia hora de permanência. Um resultado 1 indica que um encontro acontece. Role 1d100 na seguinte tabela:

01-25) 1d6+4 guerreiros minotauros (12º nível).

26-50) 1d6+4 bárbaros minotauros (12º nível).

51-60) 1d6+2 bárbaros humanos (12º nível).

61-70) 1d6+2 guerreiros humanos (12º nível).

71-80) 1d6+2 bárbaros anões (13º nível).

81-90) 1d4+2 guerreiros anões (14º nível).

91-00) 1d4+2 PdMs de 14º nível (raça e classe à escolha do Mestre).

Informações completas sobre minotauros artonianos, incluindo regras para personagens jogadores, constam em **Tormenta D20.** Os guerreiros e bárbaros minotauros encontrados nesta masmorra têm as seguintes características:

Guerreiro Minotauro: minotauro guerreiro 12; ND 14; humanóide monstruoso (Médio); CN; DVs 12d10+36; PVs 102; Inic. +4; Desloc. 6m; CA 23 (+1 Des, +2 Natural, +9 *loriga segmentada*, +1 *Anel de Proteção*); corpo-a-corpo +19/+14/+9, à distância +13/+8/+3; +24/+19/+14 *Machado Grande +3* (dano 1d12+15, dec. 19-20, x3) ou +19 chifres (dano 1d6+7); Espaço: 1,5m; Alcance: 1,5m; Ataques Especiais: Chifres; Qualidades Especiais: Faro, Medo de Altura, Inabilidade com Magia; Fort +13, Ref +9, Vont +6; For 24 (+7), Des 13 (+1), Cons 16 (+3), Int 10, Sab 10, Car 08 (-1): **Perícias*:** Intimidação +9, Natação +15, Saltar +9 (+15); **Talentos:** Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Especialização em Arma: Machado Grande, Foco em Arma: Machado Grande, Foco em Arma Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Reflexos Rápidos, Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado: Machado Grande, Trespassar Aprimorado, Trespassar. * Os valores das perícias levam em consideração a penalidade por armadura, entre parênteses estão os valores do teste sem armadura.

Chifres: minotauros podem usar seus chifres em ataques em investidas, da mesma maneira que uma lança. Ao usar seus chifres em uma Investida, o minotauro aplica 1,5 vez o seu modificador de Força no dano, além dos modificadores normais.

Faro (Ext): minotauros recebem um bônus racial de +4 em testes de Sobrevivência para rastrear usando o faro, devido a seu olfato apurado.

Medo de Altura: caso tenha que subir qualquer altura superior a 3m, todo minotauro sofre um redutor moral de –4 em suas jogadas de ataque, testes de perícia e testes de resistência.

Inabilidade com Magia: minotauros são incapazes de usar magia arcana e não podem possuir níveis em classes que usam magia arcana, como magos e feiticeiro.

Equipamento: *Machado Grande +2, Loriga Segmentada +3, Anel de Proteção +1, Manto de Resistência +2, Cinto de Força de Gigante +4.*

Bárbaro Minotauro: minotauro bárbaro 12; ND 14; humanóide monstruoso (Médio); CN; DVs 12d12+36; PVs 114; Inic. +6; Desloc. 9m; CA 22 (+2 Des, +2 Natural, +6 *Peitoral de Aço*, +2 *Anel de Proteção*); corpo-a-corpo +17/+12/+7, à distância +14/+9/+4; +19/+14/+9 *Machado Grande +1* (dano 1d12+8) ou +17 chifres (dano 1d6+5); Espaço: 1,5m; Alcance: 1,5m; Ataques Especiais: Fúria Aprimorada, Chifres; Qualidades Especiais: RD 2/– Esquiva Sobrenatural Aprimorada, Evitar Armadilha (+4), Faro, Medo de Altura, Inabilidade com Magia; Fort +11, Ref +6, Vont +4; For 20 (+5), Des 14 (+2), Cons 16 (+3), Int 10, Sab 10, Car 07 (-2): **Perícias*:** Intimidar +13, Ouvir +15, Saltar +16 (+20), Sobrevivência +15; **Talentos:** Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Foco em Arma: Machado Grande, Iniciativa Aprimorada, Trespassar. * Os valores das perícias levam em consideração a penalidade por armadura, entre parênteses estão os valores do teste sem armadura.

Chifres: minotauros podem usar seus chifres em ataques em investidas, da mesma maneira que uma lança. Ao usar seus chifres em uma Investida, o minotauro aplica 1,5 vez o seu modificador de Força no dano, além dos modificadores normais.

Faro (Ext): minotauros recebem um bônus racial de +4 em testes de Sobrevivência para rastrear usando o faro, devido a seu olfato apurado.

Medo de Altura: caso tenha que subir qualquer altura superior a 3m, todo minotauro sofre um redutor moral de –4 em suas jogadas de ataque, testes de perícia e testes de resistência.

Inabilidade com Magia: minotauros são incapazes de usar magia arcana e não podem possuir níveis em classes que usam

magia arcana, como magos e feiticeiros.

Fúria Aprimorada (Ext): os bárbaros minotauros podem usar esta habilidade 4 vezes ao dia, como descrito no *Livro do Jogador*.

Esquiva Sobrenatural (Ext): estes minotauros mantêm seu bônus de Destreza na CA, não podem ser flanqueados.

Equipamento: *Machado Grande +1, Peitoral de Aço +1, Anel de Proteção +2*.

1) Desafios da Força

Cada uma destas câmaras serve como cativeiro para uma fera perigosa — uma besta de arena, em geral do tipo empregado em anfiteatros como adversários para gladiadores. As feras estão magicamente presas, impedidas de passar pelas portas. Os aventureiros, assim como os habitantes da masmorra, podem entrar e sair livremente.

Quando derrotados, estes monstros mágicos desaparecem e deixam algum tipo de tesouro para o vitorioso — quase sempre na forma de armas ou armaduras mágicas. Assim, lutando contra as feras seguidas vezes, os prisioneiros conquistam poder e experiência suficientes para aumentar suas chances de satisfazer Tauron. Uma fera destruída será substituída por outra em uma hora.

As feras são todas adultas e poderosas. Uma vez que o *Livro dos Monstros* apresenta apenas os membros mais fracos e comuns de cada espécie, todos os monstros nestas áreas usam as regras para Progressão de criaturas, o que vai exigir certa preparação do Mestre. Role na seguinte tabela para determinar que tipo de monstro ocupa cada câmara:

1) 1d4+3 minotauros selvagens (como descritos no *Livro dos Monstros*).

2) 1d6+4 leãos atrozes (16 DVs).

3) 1d4 mantícoras (18 DVs).

4) 1d4 quimeras Enormes (18 DVs).

5) 1d4 gigantes do fogo.

6) 1 golem de pedra.

7) 1 verme púrpura.

8) 1d4 wyverns Imensos (14 DVs).

2) Coração da Serpente

Acessível apenas por passagens secretas, esta misteriosa câmara difere totalmente do resto da masmorra. Todo o interior do aposento está em chamas, provocando 1d8 pontos de dano por fogo em qualquer criatura desprotegida.

Na parte central, um tesouro impressionante — formado por peças de ouro e jóias — brilha à luz das labaredas. E sobre o tesouro, enrodilhada languidamente, está uma criatura com torso feminino, cabeça e cauda de serpente. A chegada de invasores faz com que o monstro prontamente apanhe sua espada de fogo e assuma posição de combate.

Esta criatura parece familiar a personagens bem-sucedidos em um teste de Conhecimento (religião, CD 22). Ela lembra a Grande Serpente, uma divindade menor cultuada por certos povos bárbaros e sauróides — e que durante muito tempo foi confundida

com o verdadeiro Deus da Força.

Talvez esta seja a verdadeira Serpente, aprisonada aqui por tentar usurpar o título de Tauron; ou talvez seja apenas um exemplar do monstro flamejante que originou sua lenda. De qualquer forma, a criatura é temida por todos os outros habitantes da masmorra, que evitam este lugar a todo custo — mesmo com a promessa de tesouros mágicos para quem derrotá-la.

Divina Serpente: ND 15; extraplanar (Imenso – Fogo); LN; DVs 25d8+200; PVs 312; Inic. +4; Desl. 12m, escalar 9m; CA 6 (–4 tamanho,); corpo-a-corpo: +32/+27/+22/+17; à distância: +21/+16/+11/+6; +36/+31/+26/+21 *Cimitarra Imensa +3* (3d6+16, dec.18-20, x2, mais 1d6 de fogo, mais 1d10 de fogo em decisivos); Espaço: 9m; Alcance 4, 5m; Ataques Especiais: Habilidades Similares à Magia, Corpo em Chamas, Agarrar Aprimorado, Constrição; Qualidades Especiais: Subtipo Fogo, Imunidades, RM 22, RD 20/magia; Fort +24, Ref +16, Von +23; For 33 (+11), Des 10, Cons 26 (+8), Int 14 (+2), Sab 20 (+5), Car 18 (+4); **Perícias:** Concentração +33, Conhecimento (religião) +22, Cura +25, Equilíbrio +20, Escalar +31, Identificar Magias +22, Intimidar +29, Observar +27, Ouvir +27, Procurar +24, Saltar +31, Sentir Motivação +27, Sobrevivência +27; **Talentos:** Ataque Poderoso, Especialização em Arma: Cimitarra, Especialização em Combate, Foco em Arma: Cimitarra, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Trespassar Aprimorado, Trespassar, Vontade de Ferro.

Habilidades Similares a Magia: s/limite – *Chama Contínua, Compreenção de Linguagem, Criar Chamas, Detectar Caos, Detectar Magia, Detectar Pensamentos;* 3/dia – *Bola de Fogo, Dissipar Magia, Flecha de Chamas, Invocar Criaturas VI* (apenas Elementais do Fogo), *Luz Cegante, Purgar Invisibilidade;* 1/dia: *Bola de Fogo Controlável, Coluna de Chamas, Muralha de Fogo.* Essas habilidades são idênticas a magias conjuradas por um feiticeiro de 14º nível (CD 14+ nível da magia).

Corpo em Chamas (Sob): a Divina Serpente está sempre envolta em chamas, e qualquer criatura a até 3m sofre 3d6 pontos de dano por fogo a cada rodada. Ela pode suprimir essa habilidade como uma ação livre.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade, a Divina Serpente precisa atingir um alvo Enorme ou menor com um ataque (que não provoca ataques de oportunidade do alvo). Caso prenda o alvo, poderá usar a constrição.

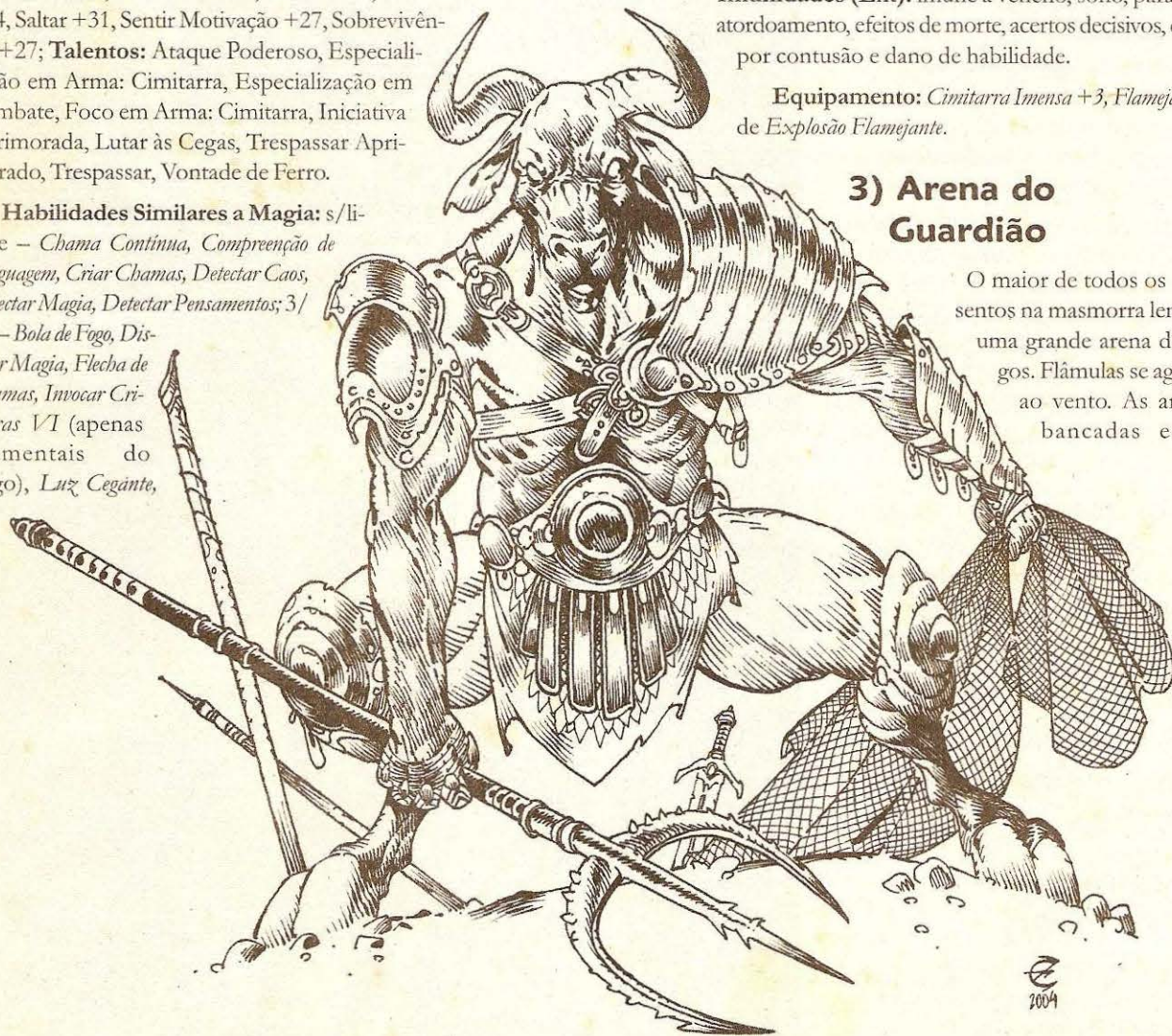
Constrição (Ext): a Divina Serpente causa 2d8+11 de dano automático caso obtenha um sucesso em um teste de Agarrar contra criaturas Enormes ou menores. Ela pode atacar normalmente enquanto está causando dano por constrição. Se atacar a mesma vítima da constrição, recebe um bônus de +4 nas jogadas de ataque.

Subtipo Fogo (Ext): imune a fogo, sofre dano dobrado por frio, exceto se obtiver sucesso no teste de resistência.

Imunidades (Ext): imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento, efeitos de morte, acertos decisivos, dano por contusão e dano de habilidade.

Equipamento: *Cimitarra Imensa +3, Flamejante* e de *Explosão Flamejante.*

3) Arena do Guardião

O maior de todos os aposentos na masmorra lembra uma grande arena de jogos. Flâmulas se agitam ao vento. As arquibancadas estão

ocupadas apenas por mulheres humanas, elfas e de outras raças — exatamente cem delas, todas ovacionando o nome de "Potentius". No centro, ao lado do círculo de *Viagem Planar*, um impressionante guerreiro minotauro aguarda.

— *Eu os saúdo, Libertadores!* — ele brada, fazendo um cumprimento com o tridente, enquanto agita uma rede com a outra mão. — *Sou Potentius, o Guardião de Tauron. Vamos oferecer a meu senhor um grande espetáculo. Que os jogos comecem!*

Ao contrário dos demais habitantes da masmorra, Potentius não é um prisioneiro — e sim um orgulhoso campeão, vencedor de inúmeros torneios, e honrado com a chance de lutar contra os Libertadores de Valkaria. As cem beldades que torcem por ele são, na verdade, suas esposas: Tauron presenteou seu campeão com um generoso harém, que ele poderá manter enquanto o Labirinto de Valkaria continuar existindo. Portanto, Potentius tem uma centena de belas razões para impedir que os aventureiros avancem para o próximo desafio!

O Guardião começa o combate com um ataque de investida contra aquele que parece o adversário mais perigoso, então começa a lutar corpo-a-corpo.

Potentius: minotauro guerreiro 15; ND 17; humanóide monstruoso (Médio); CN; DVs 15d10+60; PVs 155; Inic. +7; Desloc. 6m; CA 26 (+3 Des, +2 Natural, +8 *Peitoral de Aço*, +3 *Anel de Proteção*); corpo-a-corpo +21/+16/+11, à distância +18/+13/+8; +26/+21/+16 *Tridente +3* (dano 1d8+13, dec. 17-20, x2) ou +25/+20/+15 *Espada Curta +3* (dano 1d6+9) ou +21 chifres (dano 1d6+6); Espaço: 1,5m; Alcance: 1,5m; Ataques Especiais: Chifres; Qualidades Especiais: Faro, Medo de Altura, Inabilidade com Magia; Fort +14, Ref +11, Vont +6; For 23 (+6), Des 17 (+3), Cons 19 (+4), Int 12 (+1), Sab 11, Car 12 (+1); **Perícias*:** Atuação +7, Blefar +8, Escalar +7 (+10), Intimidar +11, Natação +9, Observar +2, Saltar +10 (+13); **Talentos:** Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Especialização em Arma Aprimorada: Tridente, Especialização em Arma: Tridente, Esquiva, Foco em Arma Aprimorado: Tridente, Foco em Arma: Espada Curta, Foco em Arma: Tridente, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Sucesso Decisivo Aprimorado: Tridente, Trespassar. * Os valores das perícias levam em consideração a penalidade por armadura; entre parênteses estão os valores de teste sem armadura.

Chifres: Potentius pode usar seus chifres em ataques de investida, da mesma maneira que uma lança. Ele aplica aplica 1,5 vez seu modificador de Força no dano, além dos modificadores normais.

Faro (Ext): Potentius, assim como todos minotauros, recebe um bônus racial de +4 em testes de Sobrevivência para rastrear usando o faro, devido a seu olfato apurado.

Medo de Altura: caso tenha que subir qualquer altura superior a 3m, todo minotauro sofre um redutor moral de -4 em suas jogadas de ataque, testes de perícia e testes de Resistência.

Inabilidade com Magia: minotauros são incapazes de usar magia arcana e não podem possuir níveis em classes que usam magia arcana, como magos e feiticeiro.

Equipamento: *Tridente +3, Lâmina Afiada, Espada Curta +3, Peitoral de Aço +3, da Camuflagem, Manto do Deslocamento Menor, Anel da Evasão, Anel de Proteção +3, Rede da Constrição.*

O terrível gladiador primeiro tenta imobilizar o oponente mais próximo com sua *Rede da Constrição* (que tem as mesmas habilidades de uma *Corda da Constrição*), para em seguida atacar com seu tridente (se possível, ele tentará usar uma investida, para aumentar o dano da arma).

Caso o minotauro seja derrotado, o portal para o próximo desafio estará aberto, exatamente no centro da arena. Símbolos no portal revelam (com sucesso em um teste de Conhecimento) que o próximo desafio pertence a Tanna-Toh.

Parte 10

O Desafio de Tanna-Toh

ND médio da masmorra: 18

Premiação Sugerida: 15.600 XP

Premiação Completa: 23.500 XP

Tanna-Toh, a Deusa do Conhecimento, é a patrona desta masmorra. Ela acredita que todo o conhecimento deve ser partilhado, jamais escondido. Por essa razão, sua masmorra é uma vasta biblioteca — um pequeno setor da Biblioteca dos Planos, a morada da deusa em seu reino.

O lugar é iluminado por tochas de *Chama Contínua* e tem o cheiro de livros novos. As paredes de todos os aposentos e corredores são revestidas com vastas estantes de livros, sobre os mais variados assuntos. Câmaras maiores abrigam salas de leitura e pesquisa, com poltronas confortáveis e escadas que levam às prateleiras mais altas. Numerosas estátuas exibem Tanna-Toh em suas formas mais conhecidas: uma anciã carregando livros e pergaminhos, ou uma linda barda.

Todos os livros aqui presentes são mágicos: seus textos mudam automaticamente para uma língua conhecida pelo leitor (mas não podem ser lidos por personagens não alfabetizados, como bárbaros). Quando um livro é removido da prateleira onde está, outro exatamente igual surge no lugar. O processo se repete infinitamente. Este efeito é produto de uma magia *Criar Itens Efêmeros*, como se lançada por um mago de 5º nível; isso quer dizer que um livro removido desaparece após cinco horas. Tentativas de destruir os livros ainda nas prateleiras produz o mesmo resultado.

Encontrar um livro sobre um assunto específico exige um teste bem-sucedido de Procurar (CD 15) e leva pelo menos 3d10 minutos para cada tentativa. Estudar o livro correto durante pelo menos meia hora oferece um bônus de circunstância de +2 em um teste de Conhecimento sobre aquele assunto.

Esta biblioteca contém numerosos grimórios arcanos, mas são muito difíceis de achar: um mago, feiticeiro ou bardo que deseje encontrar um livro com uma magia específica deve fazer um teste de Procurar (CD 25 + nível da magia). Novamente, cada tentativa consome 2d10 minutos.

Nota: caso um dos jogadores tenha a engenhosa idéia de procurar um livro contendo um mapa desta masmorra, poderá encontrá-lo com um teste bem-sucedido de Procurar, embora a dificuldade seja alta (CD 30). Poderá também encontrar mapas de todas as masmorras seguintes, com testes de Procurar (CD 20 + o número da masmorra). Por exemplo, achar um mapa para a masmorra seguinte ("Parte 11 • O Desafio de Lin-Wu") exige um teste de Procurar com CD 31. No entanto, nenhum tomo oferece informações estratégicas sobre os perigos ou adversários encontrados nas masmorras seguintes.

Obrigações e Restrições: ainda que causar qualquer dano real aos livros seja impossível, os aventureiros recebem Premiação Completa apenas se não tentarem roubar ou danificar nenhum tomo — seja intencionalmente, seja com magias de área como *Bola de Fogo*. Atacar ou perturbar qualquer dos habitantes locais (exceto o Guardião e suas criaturas conjuradas; veja adiante) também viola as Obrigações e Restrições.

Encontros Aleatórios

A masmorra de Tanna-Toh é quase desabitada, exceto por alguns livreiros. Quase todos são humanos (clérigos, bardos ou especialistas entre 3° e 8° nível, LN). Todos são bastante solícitos, e têm pelo menos +6 graduações em uma perícia de Conhecimento. A ajuda de um deles reduz para 2d10 minutos o tempo necessário para Procurar um livro específico.

Embora o lugar não seja habitado por monstros, isso não o torna inofensivo. Uma vez a cada meia hora (não é necessário rolar 1d6 para decidir), os aventureiros são abordados por uma criatura estranha: lembra um crânio humano, luminoso, feito de um material que lembra cristal dourado. Ele parece surgir do nada, flutuando bem diante dos aventureiros.

O crânio é uma manifestação de Sathane, o Guardião desta masmorra.

— *Respondam à pergunta, e sigam em paz* — ele diz, com voz mecânica e cristalina.

O Guardião aparece diante dos aventureiros pontualmente a cada trinta minutos. Cada vez que ele surge, faz uma pergunta sobre um assunto qualquer, que pode ser respondida com um teste de Conhecimento apropriado. Role 1d6 na seguinte tabela para determinar qual o Conhecimento exigido:

1) Arcano (ou a perícia Identificar Magia).

2) História ou Religião.

3) Local ou Geografia.

4) Natureza.

5) Nobreza e Realeza.

6) Os Planos.

A dificuldade da pergunta também é variável (CD 15+1d10). Todas as perguntas também podem ser respondidas com Conhecimento de Bardo, mas a dificuldade aumenta em +10. Um Mestre com conhecimentos sobre o cenário de TORMENTA (ou sobre o cenário onde a aventura está sendo empregada) pode elaborar essas perguntas se quiser.

Sempre que os aventureiros respondem à pergunta corretamente, o Guardião os cumprimenta com um glacial *"muito bem"* e desaparece.

Mas se erram a pergunta, não respondem, ou simplesmente atacam o Guardião, ele usa a magia *Invocar Criaturas VIII* (como se lançada por um clérigo de 20° nível) antes de sumir. As criaturas conjuradas são sempre de tendência Leal ou Neutra, e atacam os aventureiros imediatamente, permanecendo durante 20 rodadas. *Dissipar Magia, Expulsão, Banimento* e outras formas de expulsar criaturas conjuradas funcionam normalmente.

1) O Bardo Insano

Esta sala, como tantas outras na masmorra, lembra um estúdio pacato — com a diferença de que abriga um homem de aspecto abatido. Ele parece concentrado, debruçado sobre a escrivaninha, sua pena dançando furiosa sobre um pergaminho. Quando percebe a chegada dos aventureiros, um sorriso ilumina seu rosto:

— *Ahn, visitas? Entrem, entrem, não tenham medo! Alegrem um bardo cansado com alguma companhia. São os Libertadores de Valkaria, por certo? Chegaram muito longe, devo dizer. Uma façanha impressionante. Como? O Guardião? Nada temam, ele não virá aqui com suas perguntas irritantes. Aproveitem, descansem um pouco! Aceitam chá?*

De fato, o Guardião não surgirá para os aventureiros enquanto estiverem aqui. O homem se apresenta como Liranny, um antigo residente de Lamnor. Assim que os aventureiros se acomodam nas poltronas ao redor, ele conta sua história...

O bardo amava uma donzela, a mais doce e sublime de todas as donzelas. Sua felicidade teria sido completa apenas por estar ao seu lado, apenas por ouvir sua voz, ver luz das estrelas em seus olhos... até que uma flecha hobgoblin certeira destruiu seu sonho.

Liranny orou pelo retorno de seu amor, mas os deuses não o atenderam. Então incumbiu-se de uma missão: faria uma canção tão bela, tão comovente, que tocaria fundo o coração dos deuses — e eles não teriam escolha além de devolver sua donzela. Após anos de obsessão, o bardo foi encontrado morto em seu estúdio, esgotado, sem comer ou dormir há muitos dias. Tanna-Toh teve clemência, e trouxe sua alma até este estúdio para que pudesse continuar sua obra. Assim, durante os últimos séculos, Liranny vem tentando produzir a mais tocante, a mais eternecedora das canções.

— *Gostariam de ouvir?* — ele pergunta, tomando uma harpa e começando a dedilhar.

Se não for detido, o bardo começa a tocar. Todos os personagens que falham em um teste de Vontade (CD 30) ficam Atordoados (entre outras coisas, largam o que estiverem segurando e não podem realizar ações), e sofrem 1d4 pontos de dano temporário de Sabedoria. Um novo teste deve ser feito por rodada, para evitar o mesmo resultado. Este é um efeito de ação mental.

Após trabalhar em sua música por séculos, Liranny de fato, criou algo intenso — talvez não o bastante para comover um deus, mas suficiente para perturbar gravemente mentes mortais.

Falhas sucessivas em testes de Vontade fazem com que a vítima continue Atordoada e perdendo Sabedoria. Esse dano pode ser curado normalmente com descanso ou magias de *Restauração*.

O bardo insano não pára de tocar. Cabe aos personagens jogadores decidir entre matá-lo (isso violaria as Obrigações e Restrições da masmorra) ou apenas detê-lo de alguma forma. Caso seja impedido de tocar, Liranny cai em prantos, murmurando palavras desconexas sobre seu amor perdido. Então retorna à sua escrivaninha assim que lhe for permitido.

Liranny: ND 5; humano bardo 5; humanóide (Médio); CN; DVs 5d6+5, PVs 23; Inic. +1; Desloc. 9m; CA 10 (+1 Des, +2 *Braçadeiras da Armadura*); corpo-a-corpo: +3, à distância: +4; Espaço: 1,5m; Alcance: 1,5m; Ataques Especiais: Magias; Qualidade Especiais: Magias, Música de Bardo, Conhecimento de Bardo, Música de Proteção, Fascinar, Inspirar Coragem, Inspirar Competência; Fort +2, Ref +5, Von +3; For 10, Des 13 (+1), Cons 12 (+1), Int 14 (+2), Sab 8 (-1), Car 16 (+3); **Perícias:** Atuação +15, Blefar +10, Concentração +8, Conhecimento (arcano) +8, Conhecimento (História) +8, Conhecimento (Nobreza) +8, Conhecimento (Religião) +8, Decifrar Escrita +7, Diplomacia +10, Obter Informação +6, Ouvir +5, Sentir Motivação +4; **Talentos:** Esquiva, Foco em Perícia: Atuação, Mobilidade.

Magias de Bardo por dia: 3 truques, 4 magias de 1º nível, 2 magias de 2º nível (CD 13 + nível da magia).

Magias conhecidas: Truques: *Consertar, Detectar Magia, Luz, Prestidigitação, Resistência, Som Fantasma*; 1º nível: *Enfeitiçar Pessoas,*

Mensagem, Sono, Ventriloquismo; 2º nível: *Explosão Sonora, Padrão Hipnótico, Sugestão*.

Equipamento: *Braçadeiras da Armadura +2*, harpa obra-prima.

2) O Poder das Histórias

Um fenômeno curioso ocorre regularmente na Biblioteca dos Planos, e também entre os corredores desta masmorra: alguns destes livros contêm histórias tão poderosas, tão valiosas e formidáveis, que seus personagens podem escapar para a vida real durante alguns instantes. Pessoas ou criaturas vivas ou mortas, exatamente iguais às suas versões originais, experimentam existências muito breves fora das páginas. No Reino de Tanna-Toh as manifestações podem ser duradouras, mas aqui não ultrapassam 2d10 rodadas.

Quando os aventureiros se aproximam desta câmara, podem ouvir sons de batalha ao longe. Um teste de Ouvir (CD 15) permite distinguir com clareza os gemidos de uma mulher, e também o rosnado de alguma coisa bestial. Entrando no aposento, uma visão espantosa aguarda os heróis...

O lugar está arrasado pela batalha recente, com páginas rasgadas ainda esvoaçando. Um bárbaro bugbear, muito maior e mais monstruoso que qualquer outro bugbear já visto, urra vitorioso. Ele segura com uma só mão, pela garganta, uma guerreira élfica. Ela pode ser facilmente reconhecida com um teste de Conhecimento (religião, CD 10) como a própria Glórienn. Parece morta.

O livro de onde estes personagens escaparam descreve a luta decisiva entre Thwor Ironfist, o general bugbear, e o próprio avatar da Deusa dos Elfos — uma batalha épica, sobre a qual poucos no Reinado têm conhecimento. Logo após o massacre de seu povo, Glórienn enviou uma manifestação de si mesma para desafiar pessoalmente o líder da Aliança Negra dos Goblinóides, mas foi vencida.

Thwor olha furioso para os aventureiros recém-chegados. Sua Fúria Bárbara terminou, mas ainda assim ele está tomado pela sede de sangue e atacará os heróis. Felizmente para os heróis, o monstro existirá neste mundo durante apenas alguns momentos (2d10 rodadas), e também está bastante ferido após seu recente duelo — ele tem apenas uma fração de seus Pontos de Vida totais.

Thwor Ironfist: ND 25 (no momento ND 24); bugbear bárbaro 20, humanóide (Grande); CM; DVs 3d8+12 e 20d12+80; PVs 280 (110 no momento); Inic +8; Desloc. 9m; CA 18 (–1 tamanho, +5 natural, +4 Des); ataques: +27/+22/+17/+12 corpo a corpo, +24/+19/+14/+9 à distância; +33/+28/+23/+18 *machado grande +5 do sangramento* (1d12+15, 19-20, x3); Espaço: 3m; Alcance: 3m; Qualidades Especiais: Visão no Escuro 20m, Imortal, Fúria Aprimorada, Fúria Incansável , Fúria Poderosa*, RD 10/magia, Esquiva Sobrenatural (bônus de Des na CA, não pode ser flanqueado), Evitar Armadilha (+6), Vontade Indomável, RM 15; Fort +16, Ref +10, Vont +9; For 25 (+7), Des 18 (+4), Cons 19 (+4), Int 17 (+3), Sab 16 (+3), Car 18 (+4); **Perícias:** Blefar +14, Conhecimento (local, Lamnor) +10, Escalar +18, Furtividade +17, Intimidar +20, Natação +18, Observar +10, Obter Informações +10, Ouvir +13, Procurar +10, Saltar +20, Sobrevivência +18; **Talentos:** Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Foco em Arma (machado grande), Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (machado grande), Trespassar Aprimorado, Trespassar, Ultrapassar Aprimorado; **Equipamento:** *Machado Grande +5 do Sangramento*. * Thwor acabou de sair da Fúria. Embora não esteja fatigado, ele não entrará em Fúria novamente durante 2d6 rodadas.

3) O Guardião do Conhecimento

Esta câmara parece ser a maior das bibliotecas na masmorra, mas com uma diferença marcante: não há livros nas estantes, e sim crânios. Centenas e centenas de crânios. Dourados e cristalinos, exatamente como o Guardião tem se manifestado até agora.

No centro do aposento, no chão, um círculo místico assinala o portal para o desafio seguinte. Logo atrás, no extremo oposto da câmara, repousa uma forma humanóide imensa e metálica. Um teste de Conhecimento (arcano, CD 20) permite que a criatura seja reconhecida como um golem de ferro — exceto pelo fato de que não tem cabeça. A criatura está de pé, mas parece desativada, assim como o portal.

No instante em que os aventureiros entram, o Guardião desperta: onde não havia nada, agora repousa um crânio de cristal. O imenso monstro mecânico avança na direção dos invasores, com passadas que fazem o piso tremer.

— *Respondam à pergunta, e sigam em paz* — Sathane volta a dizer. No entanto, nenhuma pergunta é feita.

(Um teste de Observar, com CD 30, permite notar que um dos crânios nas prateleiras desapareceu no exato instante em que surgiu no golem.)

Sathane: golem de ferro, ND 18; Constructo (Grande); N; DVs 30d10+30; PVs 195; Inic –1; Desloc. 6m (incapaz de correr); CA 32 (–2 tamanho, –1 Des, +25 natural); corpo-a-corpo: +34 pancadas (x2) (dano 4d6+15); Espaço: 3m; Alcance: 4, 5m; Ataque Especial: Sopro; Qualidades Especiais: Constructo, Imunidade à Magia, Vulnerabilidade à Ferrugem, RD 50/adamante, Cura Acelerada 40; Fort +10, Ref +9, Von +10; For 41 (+15), Des 9 (–1), Cons –, Int –, Sab 11, Car 1 (–5).

As habilidades Imunidade à Magia e Vulnerabilidade à Ferrugem são idênticas àquelas mencionadas no *Livro dos Monstros*. O Sopro deste golem de ferro tem os mesmo efeitos (CD 23).

O Guardião é um golem de ferro normal sob todos os aspectos, exceto um: assim que seus Pontos de Vida chegam a zero, sua cabeça se estilhaça — e na rodada seguinte um novo crânio surge para substituir o antigo, restaurando totalmente os PVs da criatura. O processo se repete enquanto ainda houver crânios nas prateleiras.

São ao todo 600 crânios (agora 598). Todos são bastante frágeis (Dureza 0, 1 PV cada), podendo ser estilhaçados com um único golpe: qualquer ataque contra as prateleiras acerta automaticamente (não é preciso rolar o ataque) e destrói uma quantidade de crânios igual ao dano provocado. O segredo está em tentar atingir

o maior número possível deles em cada ataque ou golpe, pois estão espalhados de forma irregular. Antes de fazer cada ataque, golpe ou magia, o atacante deve fazer um teste de Inteligência (CD 15). Em caso de sucesso, o ataque atinge as prateleiras de forma bem calculada e provoca dano dobrado — ou seja, destrói duas vezes mais crânios. Acertos decisivos não dobram o número de crânios destruídos.

Quando todos os crânios forem destruídos, e o Guardião vencido pela última vez, sua voz mecânica diz apenas: *"Muito bem."*

O portal está ativo. A próxima masmorra aguarda.

Parte 11

O Desafio de Lin-Wu

ND médio da masmorra: 18

Premiação Sugerida: 16.000 XP

Premiação Completa: 24.000 XP

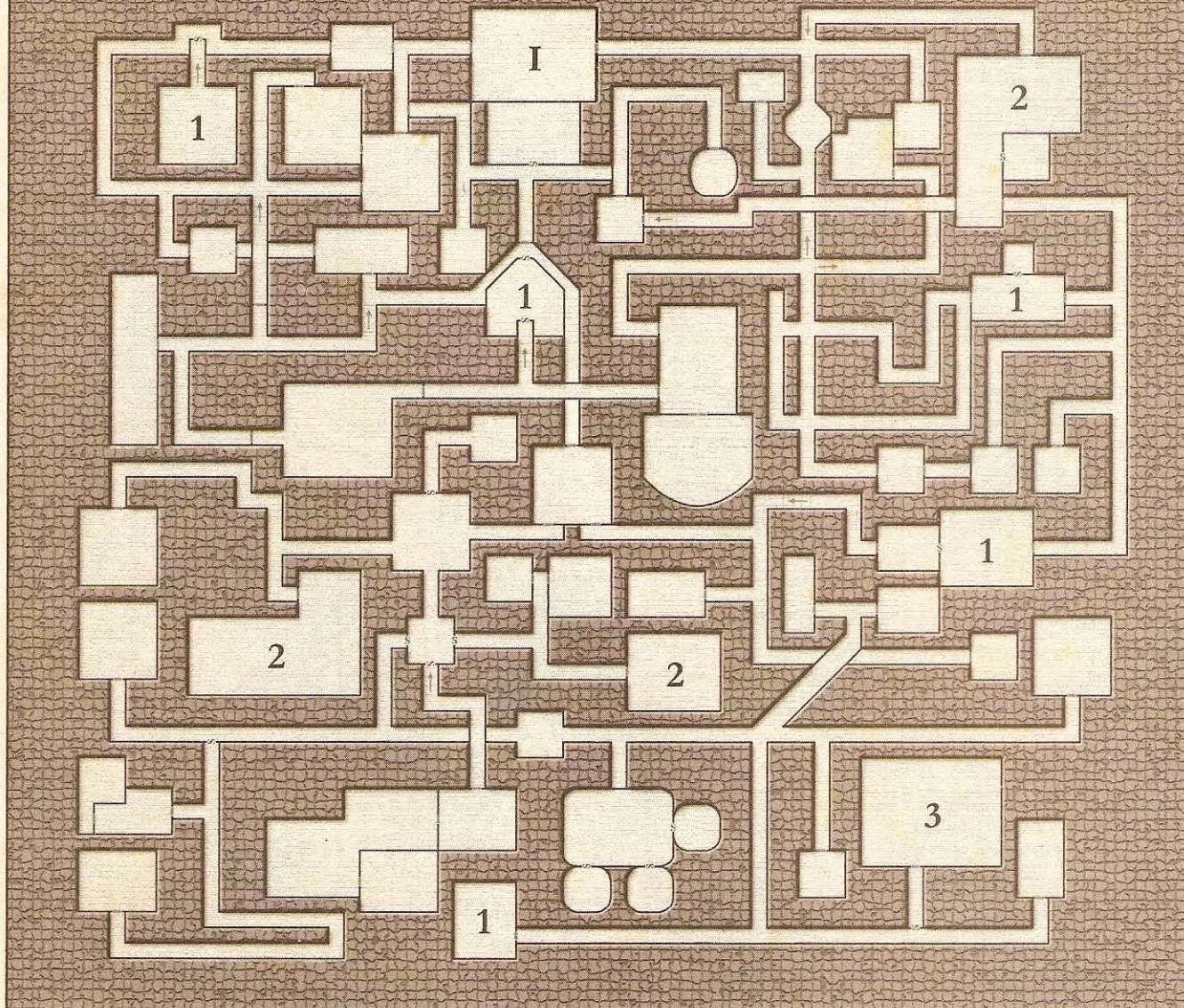
Lin-Wu, o Deus Dragão de Tamu-ra, é o criador desta masmorra.

Assim que completam sua *Viagem Planar*, os aventureiros surgem em meio a grandes corredores com paredes de pedra. Pode parecer, à primeira vista, que estão em uma masmorra comum — mas detalhes particulares logo ficam evidentes.

O primeiro e mais importante deles: o lugar está em silêncio total. Nenhum som pode ser produzido ou percebido. Todo o interior da masmorra está sob efeito da magia *Silêncio*, como se lançada por um clérigo de 20º nível, mas com duração permanente. Esta condição pode ser interrompida através de *Dissipar Magia*, em uma área com 9m de raio. A menos que isso seja feito (ou exceto no caso de conjuradores com o talento Magia Silenciosa), conjurar magias com componentes verbais aqui é impossível. O mesmo vale para itens mágicos ativados por palavras de comando, ataques sônicos, testes de Ouvir, e uma série de outras ações que dependam de fala ou som.

Um perfume agradável de incenso traz uma sensação de serenidade. Os corredores são iluminados por lanternas de papel, onde estão grafados símbolos estranhos, também encontrados em telas verticias de papel nas paredes. Testes de Conhecimento (religião, história ou geografia, CD 10) ou Conhecimento de Bardo (CD 15) permitem reconhecê-los como *kanji*, os ideogramas empregados na escrita de Tamu-ra. Eles trazem palavras positivas como "vida", "paz", "força", "saúde", "disciplina" e outras. No entanto, para um personagem familiarizado com o idioma, estes símbolos parecem muito antigos.

Câmaras e aposentos maiores reservam surpresas variadas aos visitantes. Alguns, contendo grandes peças de madeira, parecem destinados a treino de combate. Outros mais parecem locais de beleza e meditação, com jardins de pedras e tanques de carpas. E outros são equipados com armadilhas mortais, destinadas não apenas a deter os aventureiros, mas também testar a perícia dos próprios habitantes locais.

Em quase todos os corredores e aposentos há suportes de

armas, contendo sempre as seguintes peças: uma clava, uma besta leve, uma besta pesada (ambas acompanhadas com 20 virotes cada), uma adaga, uma machadinha, uma azagaia, duas kama, dois nunchaku, um bordão, quatro shuriken, uma siangan, e uma funda (com dez balas). Todas estas peças são produto de magias *Criar Itens Temporários*, e desaparecem duas horas depois de removidas dos suportes. Exceto por este detalhe, comportam-se como armas comuns, não mágicas.

Um personagem monge pode imediatamente reconhecer esta masmorra como um tipo de grande monastério.

Obrigações e Restrições: todos os adversários encontrados nesta masmorra são monges, que lutam de mãos vazias ou usando armas simples. Para receber a Premiação Completa, os aventureiros devem vencer seus oponentes em condições iguais, sem usar qualquer tipo de arma — exceto aquelas permitidas para monges. As armas encontradas na masmorra podem ser usadas para cumprir esse propósito. Usar magia não viola as Obrigações e Restrições (isto é, se o conjurador conseguir fazê-lo aqui).

Encontros Aleatórios

Séculos atrás, na distante ilha de Tamu-ra — muito antes de sua recente destruição —, numerosos monastérios abrigavam numerosas ordens de monges, que por sua vez praticavam numerosas formas de artes marciais.

Certo dia, durante a breve época em que as cerejeiras florescem, um destes mosteiros recebeu a visita de um viajante misterioso. Um ancião que, apesar do aspecto frágil, emanava a energia chi dos antigos dragões. Após uma longa conversa sobre filosofia com os líderes da ordem, o visitante foi reconhecido como um avatar de Lin-Wu.

O Deus Dragão contou uma história sobre Valkaria, a mais inquieta e sonhadora irmã na família dos Grandes Espíritos. Ela sonhou com um grupo de heróis forjados ao longo de muitas aventuras. Sonhou ser salva por esses heróis, e então recompensá-los por sua força e determinação. Mas, para realizar esse sonho, os heróis deveriam antes se mostrar merecedores. Deveriam provar seu valor perante desafios.

Aos monges foi confiada a missão de oferecer esse teste. Guiados por um Guardião, eles deveriam treinar suas habilidades de combate durante os próximos séculos, para enfrentar os poderosos Libertadores de Valkaria quando estes viessem.

Honrados com uma tarefa tão importante para a harmonia do Panteão, os monges prontamente aceitaram. Assim nascia a Ordem dos Defensores do Sonho.

Lin-Wu transmutou o monastério inteiro em um semiplano, fazendo dele uma das vinte masmorras no Labirinto de Valkaria. Graças ao eterno silêncio mágico em seu interior, os membros da Ordem puderam meditar e praticar em condições de meditação ideais, levando seus corpos e técnicas de luta cada vez mais perto da perfeição. Hoje, quase oitocentos anos mais tarde, a Ordem do Sonho é formada apenas por monges de nível muito elevado.

Quase todos os monges são homens e mulheres humanos, embora a Ordem abrigue alguns membros de certas raças exóticas de Tamu-ra. Todos se comunicam através de sinais secretos (para membros da Ordem, Mensagens Secretas e Ler Lábios são perícias de classe).

Para cada meia hora na masmorra, role 1d6. Com um resultado 1, um encontro acontece. Todos os encontros são com grupos de monges de níveis variados. Use as estatísticas de monge PdM do *Livro do Mestre*, ajustadas de acordo com o nível e raça. Role 1d100 na seguinte tabela para determinar o nível e raça dos monges encontrados:

01-15) 1d4+2 monges meio-orcs (14° nível).

16-30) 1d6+2 monges humanos (13° nível).

31-50) 1 monge anão (14° nível).

51-70) 2d4+1 monges humanos (12° nível).

71-85) 1d6+1 monges humanos (13° nível).

86-95) 1d4 monges anões (13° nível).

96-00) 1 monge humano meio-celestial (15° nível).

1) Câmaras Explosivas

As paredes destas câmaras parecem desgastadas, como se regularmente atacadas por algum tipo particular de dano. As superfícies de pedra estão queimadas, corroídas, erodidas... apenas um teste bem-sucedido de Conhecimento (arcano, CD 15) pode dizer com certeza.

Cada uma destas câmaras contém uma armadilha mágica (CD 28 para Procurar, 33 para desarmar). Assim que uma criatura viva pisa no centro da câmara, uma *Bola de Fogo* explode como se lançada por um feiticeiro de 20° nível, causando 10d6 pontos de dano em todas as criaturas dentro do aposento. Um teste de Reflexos (CD 20) reduz o dano à metade.

Estas câmaras servem não apenas para deter intrusos, mas também para testar as habilidades de Evasão Aprimorada dos monges; de tão acostumados às armadilhas, eles sempre são automaticamente bem-sucedidos em seus testes de Reflexos e portanto nunca sofrem nenhum dano.

Apesar do nome, a explosão nem sempre é causada por uma *Bola de Fogo*. Diferentes armadilhas são baseadas em diferentes formas de energia (role 1d6 na seguinte tabela):

1) Fogo. Mesmo efeito de uma *Bola de Fogo* normal.

2) Frio. Uma violenta explosão de gelo e neve.

3) Ácido. Uma chuva de ácido em todas as direções.

4) Eletricidade. Centenas de raios saltam na direção das paredes.

5) Força. Uma carga de energia, similar a *Míssil Mágico*.

6) Energia negativa. Uma onda de morte, com o mesmo efeito de *Causar Ferimentos*.

Uma vez disparada, a armadilha será reativada e estará pronta para funcionar de novo após dez minutos. Mesmo com as modificações do tipo de dano, a armadilha tem as mesmas estatísticas (alcance, área de efeito...) de uma *Bola de Fogo*, mudando apenas o tipo (de Fogo para Frio, Ácido...).

2) Jardins de Meditação

Livres de obrigações como cultivar seu alimento ou realizar tarefas domésticas, os monges devotam seu tempo apenas a treinos rigorosos. Mas quando corpo e mente precisam de repouso, eles podem ser encontrados nestes locais.

Grandes áreas da masmorra são formadas por belos jardins, que colocam os visitantes em contato com a natureza. Todos são iluminados com uma magia permanente de *Luz do Dia*, mas exceto por este detalhe nenhum jardim é igual ao outro. Alguns são formados apenas por areia branca e pedras, grandes e pequenas, distraindo o observador de preocupações com suas formas simples. Outros oferecem vastos tanques de carpas coloridas — algumas medindo quase dois metros, após séculos crescendo aqui. E alguns abrigam cerejeiras eternamente em flor, suas pétalas voando e enchendo o ar com alegria.

Monges que sejam encontrados aqui não atacam os aventureiros — apenas sorriem com cordialidade. Eles prezam estes jardins como locais de paz e beleza, e seus maiores tesouros. Qualquer combate iniciado aqui conjura imediatamente uma magia *Invocar Criaturas VIII*, fazendo surgir sempre um elemental maior do ar (em jardins de cerejeiras), água (tanques de carpas) ou terra (jardins de pedras) que ataca os aventureiros. Iniciar uma luta aqui também viola as Obrigações e Restrições do desafio.

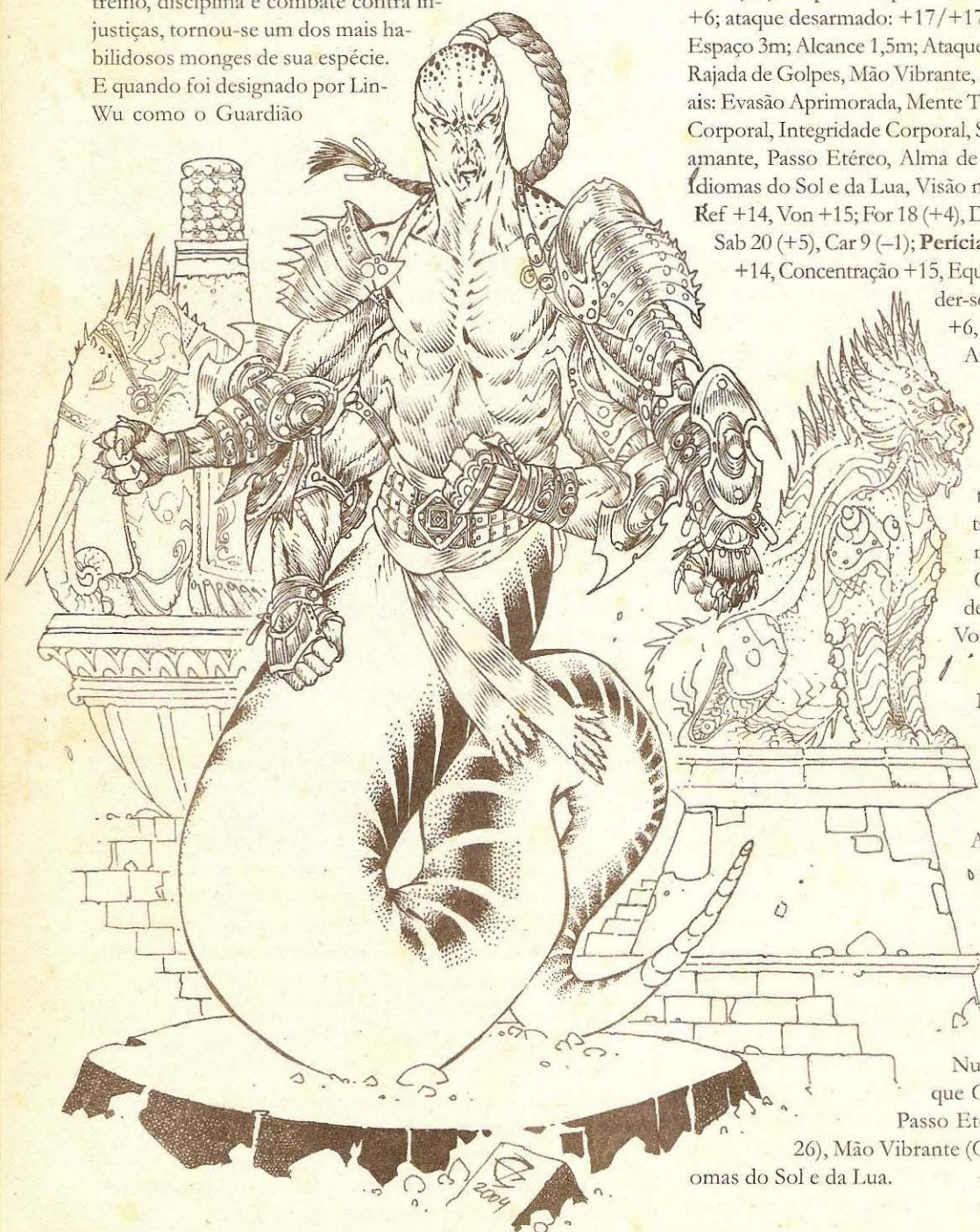
3) O Guardião

A raça das nagahs, formadas por nobres criaturas de torso humano e corpo de serpente, é comum em certas partes do Reinado de Arton, no Reino de Lin-Wu, e também na antiga Tamu-ra — onde chegavam a formar grandes clãs. Alguns membros desta raça, muito raros, nascem com quatro braços. Outros, ainda mais raros, treinam seus corpos especiais nas antigas artes do combate desarmado, extraindo o potencial máximo de seus múltiplos membros.

Yon-ude Hebi é um destes seres especiais. Após uma vida de treino, disciplina e combate contra injustiças, tornou-se um dos mais habilidosos monges de sua espécie. E quando foi designado por Lin-Wu como o Guardião de sua masmorra, o grande homem-serpente aceitou a missão com muita honra.

Nesta câmara ampla e despojada, Yon-ude treina diariamente com os monges da Ordem dos Defensores do Sonho, sempre aprimorando suas técnicas e cultivando com os humanos uma forte amizade. No entanto, quando os Libertadores vierem, ele lutará sozinho — e até a morte — conforme Lin-Wu ordenou.

Yon-ude: ND 18; nagah monge 17; humanóide monstruoso (Grande); LN; DVs 17d8+51, PVs 143; Inic.+8; Desloc. 24m; CA 30 (+4 Des, +4 natural, +4 bonus de classe, +5 Sab, +3 Anel de Proteção); corpo-a-corpo: +16/+11/+6; à distância: +16/+11/+6; ataque desarmado: +17/+17/+17/+12/+7 (dano 4d8+4); Espaço 3m; Alcance 1,5m; Ataques Especias: Ataque Desarmado, Rajada de Golpes, Mão Vibrante, Ataque Chi; Qualidades Especiais: Evasão Aprimorada, Mente Tranqüila, Quenda Lenta, Pureza Corporal, Integridade Corporal, Salto das Nuvens, Corpo de Diamante, Passo Etéreo, Alma de Diamante, Corpo Atemporal, Idiomas do Sol e da Lua, Visão na Penumbra, RM 26; Fort +13, Ref +14, Von +15; For 18 (+4), Des 18 (+4), Cons 16 (+3), Int 10, Sab 20 (+5), Car 9 (–1); **Perícias:** Acrobacia +17, Arte da Fuga +14, Concentração +15, Equilíbrio +10, Escalar +13, Esconder-se +10, Furtividade +14, Natação +6, Ouvir +10, Saltar +8; **Talentos:** Ataque Atordoante (bônus), Desviar Objetos (bônus), Imobilização Aprimorada (bônus), Combater com Múltiplas Armas, Cauda Ágil (oferece +1 em testes de Acrobacia, Escalar e Saltar usando a cauda; já incluídos nas perícias), Especialização em Combate, Foco em Arma: ataque desarmado, Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro.

Habilidades de Especiais de Monge: Yon-ude tem as seguintes habilidades de monge, que funcionam exatamente como descritas no *Livro do Jogador*: Ataque Desarmado, Ataque Atordoante (CD 23; graças ao *Cinto do Monge*, pode ser usada até 18 vezes por dia), Evasão, Mente Tranqüila, Queda Lenta (15m), Pureza Corporal, Integridade Corporal (pode recuperar 32 Pontos de Vida), Salto das Nuvens, Evasão Aprimorada, Ataque Chi (+3), Corpo de Diamante, Passo Etéreo, Alma de Diamante (RM 26), Mão Vibrante (CD 23), Corpo Atemporal, Idiomas do Sol e da Lua.

Membros Extras (Ext): este nagah é um raro espécime com dois pares de braços. Devido a seu intenso (e longo) treinamento, Yon-ude pode usar sua Rajada de Golpes sem nenhuma penalidade. Ele também pode abrir mão da Rajada e tentar usar seus braços extras para Agarrar, Imobilização ou Desarmar. Mesmo que use seus braços extras para tentar uma dessas ações, Yon-ude ainda pode fazer seus ataques normais, sem penalidade.

Os valores de ataque de Yon-ude quando usa a Rajada de Golpes são +17/+17/+17/+12/+7 (dano 4d8+4). Graças a seu treinamento (representado pelo talento Combater com Múltiplas Armas) ele ainda pode fazer um ataque extra, aumentando seus valores de ataque desarmado com Rajada de Golpes para +15/+15/+15/+15/+10/+5. Ele pode dividir esses ataques entre até dois oponentes diferentes que estejam a 1,5m de distância entre si e do monge.

Equipamento: *Anel de Proteção +3, Cinto do Monge, Periapto da Sabedoria +4.*

Quando o Guardião é vencido, o sinal de *Viagem Planar* brilha no chão, abrindo caminho para a próxima masmorra.

Parte 12

O Desafio de Wynna

ND médio da masmorra: 18

Premiação Sugerida: 16.200 XP

Premiação Sugerida: 24.500 XP

Wynna, a Deusa da Magia, é venerada pela maioria dos magos, feiticeiros e bardos. Ainda que alguns duvidem, ela seria provedora de toda a magia arcana existente, bem como criadora de raças como as fadas e gênios.

A masmorra de Wynna, assim como as cidades de seu reino planar, lembra antigos palácios árabes com belas cúpulas douradas e toldos de cores vibrantes. Aposentos e corredores são iluminados por pequenos arco-íris, que exercem sobre todo o ambiente o mesmo efeito da magia *Luz do Dia*. O ar parece carregado por um cheiro adocicado, que muitos poderiam confundir com algum tipo de iguaria ou incenso exótico — mas um teste de Indentificar Magia (CD 18) revela que isto é "cheiro de mágica". De fato, esta masmorra contém energias mágicas tão intensas que até mesmo não-magos podem notá-la.

Colunas de um intenso verde-escuro contrastam com paredes brancas, coloridas com faixas vermelhas. Pinturas, tapeçarias, carpetes e cortinas exibem imagens de odaliscas, gênios e fadas de muitos tipos. Todas parecem se mover como se estivessem vivas. O mesmo vale para uma infinidade de pequenos objetos encontrados sobre mesas, batentes e balcões — como vasos, jarros, taças, lâmpadas, estatuetas, candelabros...

Usuários de magia arcana recebem um grande benefício nesta masmorra: devido à intensidade do poder mágico na própria atmosfera, magias preparadas ou memorizadas não se perdem quando lançadas. Elas continuam na memória do mago, feiticeiro ou bardo, que pode continuar lançando a mesma magia repetidas vezes, sem que ela nunca se esgote! Magias divinas, no entanto, não sofrem o mesmo efeito.

Itens mágicos (incluindo divinos) que consomem cargas, quando trazidos para esta masmorra, são imediatamente "recarregados" até sua capacidade máxima. Além disso, enquanto permanecem aqui, podem ser usados normalmente sem gastar nenhuma carga. Poções e pergaminhos são consumidos normalmente, e outros itens funcionam de forma normal.

Devido ao poder mágico da masmorra, tentativas de *Detectar Magia* são inúteis — a magia simplesmente está em toda parte. Pela mesma razão, tentativas de *Dissipar Magia* ou *Dissipar Magias Aprimoradas* são muito mais difíceis. O usuário sofre um redutor de –4 em seu nível de conjurador para tentar dissipar qualquer magia. No entanto, contramágicas ainda funcionam de forma normal.

Testes de Concentração feitos para evitar a perda de magias arcanas recebem um bônus de circunstância de +4.

Obrigações e Restrições: Wynna é uma deusa de imensa generosidade. Para ela, a magia arcana é a mais preciosa das dádivas, e não deve ser negada a ninguém. A deusa admira aqueles que aceitam esse presente, e admira ainda mais aqueles que oferecem esse presente a outros.

Os aventureiros recebem a Premiação Completa se cada um deles deixar aqui um item mágico no valor mínimo de 30.000 peças de ouro. A oferenda deve ser feita na área 3, onde está o portal para o próximo desafio. Itens que tenham sido resgatados dos relicários (veja adiante) também podem ser empregados com essa finalidade.

Encontros Aleatórios

A masmorra é habitada principalmente por fadas, gênios, feiticeiros e outros seres mágicos, todos instruídos por Wynna para atacar e derrotar quaisquer aventureiros. Sendo usuários de magia arcana, eles recebem os benefícios ambientais oferecidos pelo lugar — podendo lançar suas magias infinitas vezes, e sendo assim adversários mais difíceis.

Alguns monstros mágicos, como hidras e elementais, também circulam pela masmorra. Em geral são encontrados apenas nas áreas maiores, esperando para atacar invasores. Estas feras estão constantemente irritadas, e são evitadas até mesmo pelos outros habitantes.

Toda a mobília e decoração é composta por objetos animados (veja o *Livro dos Monstros*). São inofensivos e não atacam os aventureiros, mesmo quando tocados ou manuseados: alguns itens comportam-se como cãezinhos, pulando em volta dos visitantes e até mesmo aceitando afagos. Só reagem com violência quando alguém tenta danificá-los ou roubá-los do aposento onde estão: neste caso, todas as peças no aposento (1d8+2 objetos animados Miúdos, 1d8 Pequenos, 1d4 Médios e 1-2 Grandes) atacam os aventureiros. Quando ocorre uma batalha envolvendo outras criaturas, os objetos se alarmam e fogem para a saída mais próxima.

Para cada meia hora na masmorra, role 1d6. Com um resulta-

do 1, um encontro acontece. Role 1d100 na seguinte tabela:

01-15) 1d4+1 djinn Enorme (35 DVs).

16-20) 1d4 sprites feiticeiros (16º nível).

21-30) 1 elemental (50 DVs; role 1d4 para escolher água (1), fogo (2), terra (3) ou ar (4)).

31-50) 1d4 feiticeiros (16º nível).

51-65) 1 hidra (de lerne e crio) de 11 cabeças.

66-70) 1 ninfa.

71-80) 1 mago (17º nível).

81-90) 1d4+1 feiticeiros (16º nível).

91-00) 1d4 aasimar feiticeiros (15º nível).

1) Os Relicários

Cada um destes aposentos é um relicário — um tipo de câmara própria para guardar relíquias santas. As paredes são decoradas com mosaicos de ladrilhos, exibindo figuras de aventureiros em combate contra monstros. Podem, com um teste de Conhecimento (religião ou história, CD 18), ser identificadas como cenas de grandes aventuras envolvendo magia ou magos. Pelo menos um dos personagens na cena está empunhando um objeto de grande poder.

No centro da câmara há um pequeno pedestal. Sobre ele repousa um item mágico de altíssimo valor, o mesmo visto nos mosaicos, que pode ser qualquer entre os seguintes (role 1d6 na seguinte tabela):

1) Uma *Espada Longa +5, Vorpal.*

2) Uma *Espada Sagrada Vingadora.*

3) Um *Anel de Três Desejos.*

4) Um *Anel Arcano VI.*

5) Um *Bastão do Grande Poder.*

6) Um *Cajado do Poder.*

Os itens não se repetem (ou seja, se um *Anel de Três Desejos* já foi encontrado anteriormente, role outra vez caso obtenha o mesmo resultado) e funcionam exatamente como descritos no *Livro do Mestre.* Estas peças podem ser reconhecidas com um teste bem-sucedido de Conhecimento (arcano) ou Conhecimento de Bardo (CD 25 para ambos). São presentes de Wynna para aventureiros que sejam habilidosos e poderosos com magia arcana.

Cada item está protegido no interior de uma *Esfera Prismática.* A magia funciona como descrita no *Livro do Jogador*, como se conjurada por um mago de 20º nível — exceto pelo fato de que não pode ser neutralizada com um *Bastão de Cancelamento* ou uma *Disjunção*, e nenhuma Resistência à Magia é eficaz contra ela.

Uma vez que esta masmorra permite lançar magias memorizadas várias vezes, um conjurador que conheça as magias adequadas (*Cone Glacial, Lufada de Vento, Desintegrar, Criar Passagens, Mísseis Mágicos, Luz do Dia* e *Dissipar Magias*) pode anular a *Esfera* e ter acesso aos tesouros sem problemas. No entanto, grupos de heróis sem conjuradores arcanos terão dificuldade em conseguir as peças.

2) O Pequeno Feiticeiro

O extremo oeste deste amplo jardim leva para uma escadaria em espiral, que leva a uma torre. No topo encontramos uma área que não consta no mapa: um imenso laboratório de magia, habitado por um... kobold.

Como se sabe, kobolds são criaturas reptilianas, de parentesco (muito) distante com os dragões. Talvez sejam até mesmo descendentes destas criaturas majestosas. A prova disso é que, em alguns raros indivíduos, o sangue de dragão "desperta" e se manifesta na forma de poderes mágicos.

Katharmek é um desses kobolds especiais, um feiticeiro. Expulso de sua comunidade quando suas habilidades surgiram, logo aprendeu a sobreviver longe da espécie. Com muito esforço foi aceito em um grupo de aventureiros, e ao longo dos anos aperfeiçoou seus dons. Um dia, durante uma jornada particularmente difícil, todos os companheiros do kobold foram dizimados. Ele estava sozinho outra vez, e seu sofrimento atraiu a simpatia de Wynna.

A deusa não podia ressuscitar seus amigos, pois suas almas agora residiam nos domínios de outros deuses. Então cedeu a Katharmek uma vasta biblioteca arçana em um lugar tranqüilo (afinal, visitantes são raros por aqui), onde poderia estudar e aumentar ainda mais seus poderes. Ele nunca envelheceria e poderia viver aqui até o dia em que Valkaria fosse livre, quando então o Labirinto desapareceria.

Após séculos de treino e estudo, Katharmek se tornou o mais poderoso kobold feiticeiro de todos os tempos. Quando acreditar que é o momento, ele planeja partir em uma grande jornada pelos Reinos dos Deuses para resgatar seus amigos. No entanto, para isso precisa continuar progredindo — então fará tudo que puder para impedir os aventureiros de salvar Valkaria, pois se isso acontecer seus estudos serão interrompidos.

Assim que notar a chegada de intrusos, Katharmek passará a persegui-los pela masmorra, empregando táticas de guerrilha. Ele sempre ataca de uma distância segura, com magias (que, neste lugar, nunca se esgotam). Primeiro usará *Invocar Criaturas VIII* algumas vezes para minar as forças dos aventureiros, então começará um ataque impiedoso com magias de longo alcance. Se ficar ferido, usará o *Cajado de Cura* (com cargas totais; ele nunca se esgota aqui) para curar-se.

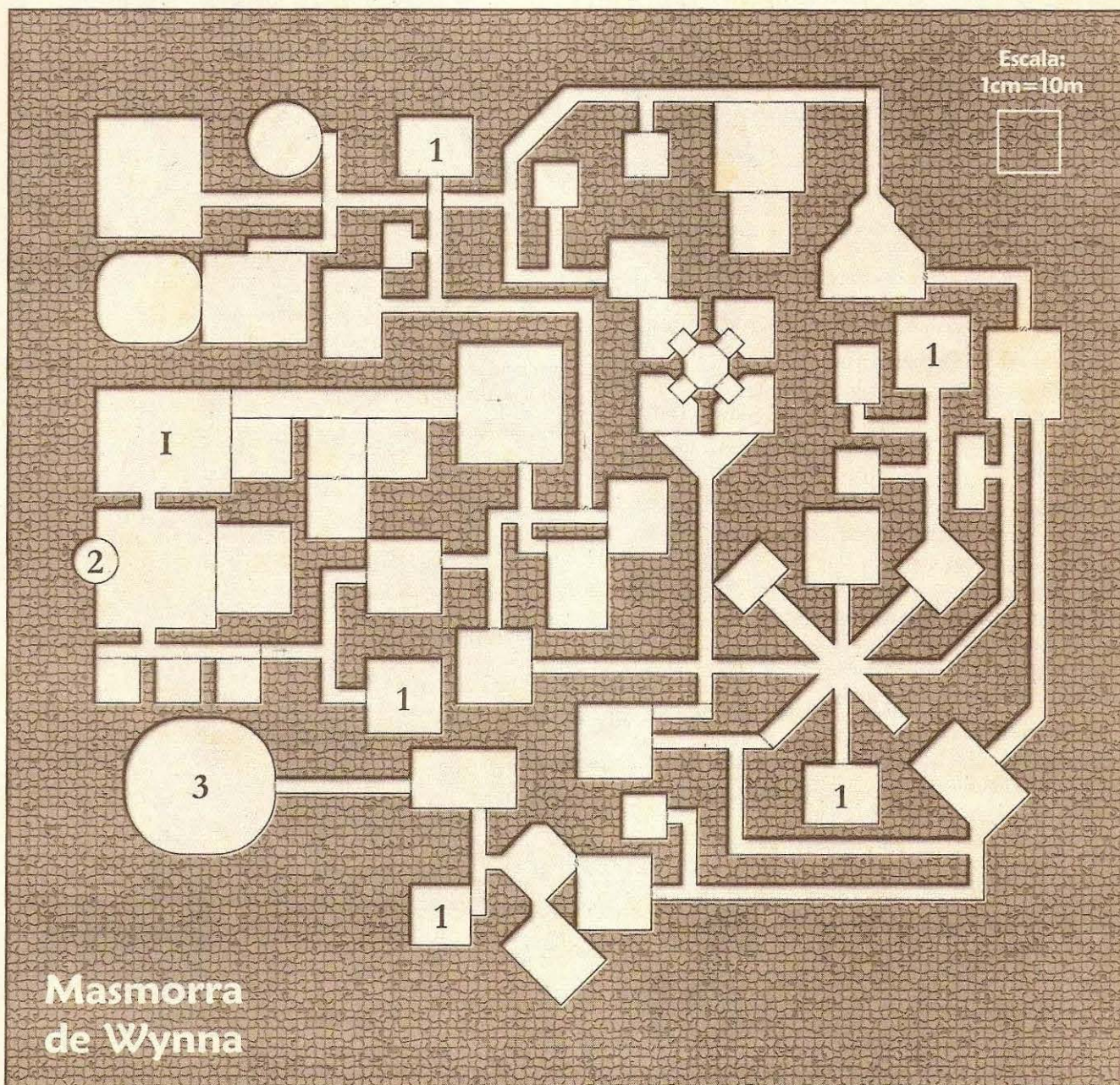
Caso os aventureiros consigam alcançar a câmara do Guardião (veja adiante), Katharmek vai ajudá-lo na batalha. O kobold detesta o gênio maligno, mas sua destruição vai contra seus objetivos.

Katharmek: kobold feiticeiro 20, ND 20; Humanóide (Pequeno – Réptil), LN; DVs 20d4+20; PVs 70; Inic. +3; Desloc. 9m; CA 23 (+1 tamanho, +3 Des, +1 natural, +5 *Braçadeiras de Armadura*, +3 *Anel de Proteção*); corpo-a-corpo: +13/+8 *Maça Leve +2* (dano 1d6+2); Espaço: 1,5m; Alcance: 1,5m; Ataques Especi-

...ais: Magias; Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18m, Sensibilidade à Luz, Magias, RM 21 (por item mágico); Fort +7, Ref +9, Von +16; For 10, Des 17 (+3), Cons 12 (+1), Int 10, Sab 14 (+2), Car 20 (+5); **Perícias:** Blefar +15, Concentração +17, Conhecimento (Arcano) +10, Esconder-se +7, Identificar Magia +12, Procurar +2, Usar Instrumento Mágico +7; **Talentos:** Aptidão com Magia, Elevar Magia, Magias em Combate, Maximizar Magia, Magia Penetrante, Potencializar Magia, Vontade de Ferro.

Magias Arcanas por Dia: 6 truques, 8 magias de 1º nível, 7 magias de 2º nível, 7 magias de 3º nível, 7 magias de 4º nível, 7 magias de 5º nível, 6 magias de 6º nível, 6 magias de 7º nível, 6 magias de 8º nível, 6 magias de 9º nível. (CD 15 + nível da magia).

Magias Arcanas Conhecidas: Truques: *Brilho, Detectar Magia, Detectar Venenos, Ler Magias, Marca Arcana, Pasmar, Presdigitação, Resistência, Som Fantasma;* 1º Nível: *Área Escorregadia, Ataque Certeiro, Cerrar Portas, Enfeitiçar Pessoas, Escudo Arcano*; 2º Nível: *Agilidade Felina, Escuridão, Reflexos, Flecha Ácida, Proteção contra Flechas*; 3º Nível: *Bola de Fogo, Dissipar Magia, Flecha de Chamas, Imobilizar Pessoas;* 4º nível: *Escudo de Fogo, Invocar Criaturas IV, Pele Rochosa, Pequeno Globo de Invulnerabilidade*; 5º nível: *Cão Fiel de Mago, Enfraquecer o Intelecto, Muralha de Ferro, Teletransporte*; 6º nível: *Carne para Pedra, Círculo da Morte, Globo de Invulnerabilidade*; 7º nível: *Cubo de Força, Espada de Mago, Reverter Magias*; 8º nível: *Explosão Solar, Invocar Criaturas VIII, Punho Cerrado*; 9º nível: *Alterar Forma, Chuva de Meteoros, Palavra do Poder: Matar.*

Itens Mágicos: *Braçadeiras de Armadura +5, Anel de Proteção +3, Maça Leve +2* da *Velocidade, Cajado de Cura* (50 cargas), *Manto de Resistência à Magia.*

3) O Guardião das Trevas

Esta câmara funesta contrasta violentamente com o resto da masmorra. Não há arco-íris aqui, apenas tochas de chamas demoníacas. As paredes enegrecidas são adornadas com cenas de escravidão e tortura. No chão, o círculo de *Viagem Planar* parece ter sido traçado com sangue. Logo à frente, sobre um trono, respousa um imenso humanóide de pele negra, olhos vermelhos e dois pares de chifres retorcidos, que lembra um demônio. Um par de asas membranosas farfalha, enquanto seu olhar dispara ódio puro contra os recém-chegados...

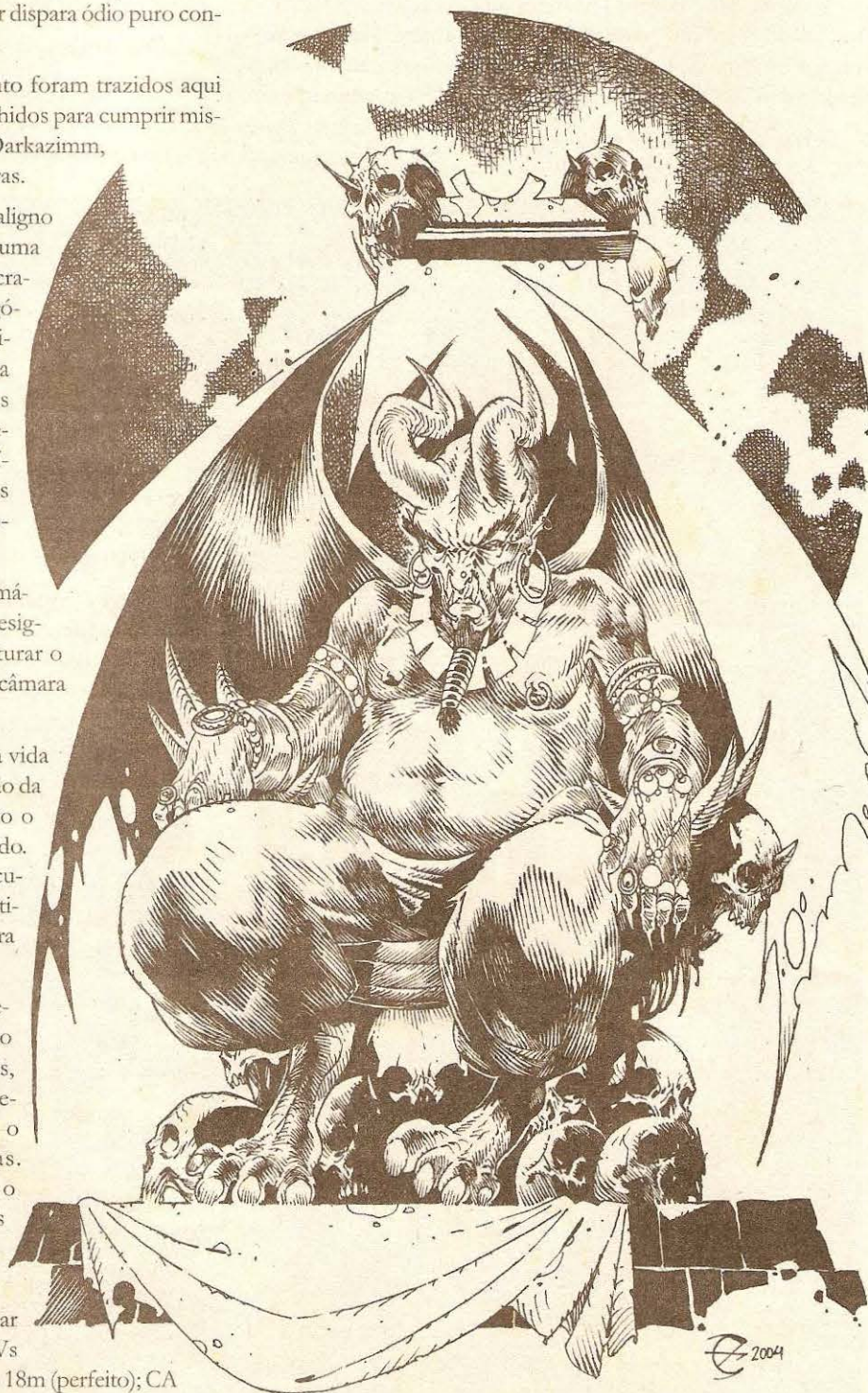
Nem todos os habitantes do Labirinto foram trazidos aqui pelos deuses por livre vontade, nem escolhidos para cumprir missões honrosas. Alguns são prisioneiros. Darkazimm, um gênio das trevas, é uma dessas criaturas.

Um representante particularmente maligno de sua raça, durante séculos comandou uma bem-sucedida guilda de mercadores de escravos que atuava através dos planos. Os negócios cresceram quando o gênio passou a lidar com uma "mercadoria" mais preciosa — magos, fadas e outros gênios, vendidos por altos preços para seres planares poderosos e deuses menores. Em geral suas vítimas terminavam como servos, cobaias para experimentos, ou mesmo pratos exóticos em banquetes demoníacos!

Tamanha crueldade para com os seres mágicos enfureceu a Deusa da Magia. Ela designou um grupo de aventureiros para capturar o monstro, que foi então aprisionado nesta câmara para sempre.

O destino de Darkazimm é lutar pela vida por toda a eternidade, pois ele é o Guardião da masmorra — apenas com sua destruição o portal para o próximo desafio será ativado. Assim, ele tem empregado os últimos séculos pensando em formas de escapar do cativeiro, e também elaborando estratégias para derrotar seus possíveis adversários.

Para isso ele conta com a ajuda inesperada de seu "vizinho" Katharmek; caso não tenha sido detido ainda pelos aventureiros, este poderoso kobold feiticeiro estará presente durante a batalha final, ajudando o gênio à distância com suas magias. Darkazimm odeia Katharmek, porque o kobold recusa-se a ajudá-lo a fugir — mas seria tolice recusar sua ajuda contra um grupo poderoso de heróis.

Darkazimm: Div, ND 17; extraplanar (Enorme – Caos, Mal, Trevas); CM; DVs 30d8+90; PVs 225; Inic. +8; Desl. 6m, vôo 18m (perfeito); CA 18 (–2 tamanho, +4 Des, +6 natural, +3 *Anel da Proteção*); corpo-a-corpo: +33/+28/+23/+18; à distância: +32/+27/+22/+17; +36/+31/+26/+31 *Cimitarra Grande +3* (1d6+8, dec.18-20, x2); Espaço: 3m; Alcance 4,5m; Ataques Especiais: Habilidades Similares a Magia; Qualidades Especiais: Comandar Mortos-vivos, Evasão (do anel), Imunidades, Visão Total no Escuro, Subtipo Trevas, RM 25, RD 15/magia ou bem; Fort +25, Ref +26, Von +25; For 20 (+5), Des 18 (+4), Cons 17 (+3), Int 22 (+6), Sab 12 (+1), Car 21 (+5).

Perícias: Atuação +33, Avaliação +36, Blefar +37, Concentração +31, Conhecimento (arcano) +36, Conhecimento (os Planos) +32, Conhecimento (religião) +32, Diplomacia +35, Falsificação +20, Identificar Magia +36, Intimidar +35, Observar +27, Obter Informações +19, Ouvir +27, Procurar +34, Sentir Motivação +27; **Talentos:** Ataque Poderoso, Desarme Aprimorado, Especialização em Combate, Esquiva, Finta Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Persuasivo, Reflexos de Combate, Separar Aprimorado, Vontade de Ferro.

Habilidades Similares a Magia: s/limite – *Causar Medo, Dificultar Detecção, Dissimular Tendência, Escuridão, Limpar a Mente, Metamorfosear-se, Raio do Enfraquecimento*; 3/dia – *Círculo da Destruição, Criar Mortos-Vivos Menores, Dedo da Morte, Doença Plena, Drenar Energia*; 1/dia: *Blasfêmia, Palavra do Poder: Matar, Envenenamento, Criar Mortos-vivos.* Essas habilidades são idênticas a magias conjuradas por um feiticeiro de 15° nível.

Comandar Mortos-Vivos (Ext): um div pode fascinar e comandar mortos-vivos como um clérigo maligno de 15° nível.

Visão Total no Escuro (Ext): em qualquer situação de escuridão (normal ou mágica) um div enxerga perfeitamente, como se a área estivesse bem iluminada. Mesmo magias que normalmente anulariam até Visão no Escuro (como *Escuridão Profunda*) não afetam o gênio das trevas. Por outro lado, exposição brusca à luz forte (como *Luz do Dia, Chama Contínua* e similares) ofusca o gênio, provocando uma penalidade de –2 em suas jogadas de ataque e perícias durante duas rodadas.

Subtipo Trevas (Ext): imune a dreno de energia, dreno de habilidades e energia negativa. Recebe dano dobrado de magias e efeitos baseados em luz e eletricidade, a menos que seja permitido um teste de resistência para meio dano. Neste caso, sofre apenas metade do dano normalmente.

Imunidades (Ext): imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento, efeitos de morte, acertos decisivos, dano por contusão e dano de habilidade.

Equipamento: *Cimitarra +3 Profana, Anel da Evasão, Anel da Proteção +3, Manto da Resistência +3.*

Este fantástico div combaterá os aventureiros ferozmente com suas magias e seus ataques corporais. Todos os gênios artonianos podem realizar a magia *Desejo* ou *Desejo Restrito* uma vez por dia, e o div não é uma exceção — mas ele não pode atender desejos para si mesmo.

Uma vez que o monstro seja destruído, arco-íris brilham e a câmara inteira sofre uma drástica transformação, assumindo o mesmo aspecto agradável das outras salas e corredores. Um conjunto de pedestais vazios — um para cada aventureiro presente — surge à volta do círculo de *Viagem Planar*, que agora está ativo. Os pedestais se destinam a itens mágicos deixados como oferendas, conforme as Obrigações e Restrições do desafio, para que os heróis recebam a Premiação Completa.

Caso Katharmek não tenha sido destruído, ele fugirá. Afinal, ainda lhe resta torcer para que os nove desafios seguintes detenham os heróis. Se isso acontecer, a masmorra de Wynna voltará ao normal, o gênio será devolvido à vida (ou substituído por outro Guardião, pouco importa...), e seus estudos poderão prosseguir.

Parte 13

O Desafio do Oceano

ND médio da masmorra: 19

Premiação Sugerida: 16.500 XP

Premiação Completa: 25.000 XP

O Grande Oceano, Deus dos Mares e criaturas marinhas, é o criador desta masmorra.

O desafio proposto pelo Oceano coloca os aventureiros em um ambiente hostil — pois a masmorra inteira é submersa! Uma rede de túneis submarinos, possivelmente ruínas de uma antiga civilização, hoje tomada por criaturas marinhas.

Aventureiros despreparados para agir embaixo d'água podem encontrar a morte assim que chegam aqui. Um personagem pode prender a respiração durante uma quantidade de rodadas igual a duas vezes seu valor de Constituição. Depois desse período, deve realizar um teste de Constituição (CD 10) por rodada para continuar prendendo o fôlego. A dificuldade do teste aumenta em +1 por rodada. Quando finalmente falha em um teste, a vítima começa a se afogar. Na primeira rodada, fica inconsciente (0 PVs). Na rodada seguinte, fica com –1 Pontos de Vida e estará morrendo. Na terceira rodada, morre afogada.

A água é cristalina, mas a iluminação é quase nenhuma — apenas uma luminosidade pálida, fornecida por algas fosforescentes microscópicas. Personagens com visão normal podem ver até 10m, enquanto Visão na Penumbra atinge até 20m. Nenhum tipo de fogo não-mágico (incluindo Fogo de Alquimista) queima embaixo d'água, mas magias de *Chama Contínua, Luz* e *Luz do Dia* funcionam normalmente, oferecendo visão normal.

Uma criatura invisível submersa desloca água, e mostra uma "bolha" visível com a forma do seu corpo. A criatura ainda conserva camuflagem parcial (20 % de chance de erro para seus oponentes), mas não total (50% de chance de erro).

Magias e efeitos com o descritor de Fogo não funcionam debaixo d'água, a menos que o conjurador tenha sucesso em um teste de Identificar Magias (CD 20 + nível da magia). Neste caso a magia cria uma bolha de vapor superaquecido em vez de fogo, e funciona normalmente.

Um personagem não pode falar embaixo d'água se não puder respirar. Neste caso, para efeito de conjurar magias com componentes verbais ou ativar itens mágicos com palavras de comando, um personagem incapaz de respirar está sob efeito de *Silêncio.* Testes de Ouvir e Furtividade funcionam de forma normal.

Os aventureiros podem escolher nadar (com testes de Natação) ou andar pelo fundo (caso estejam carregando pelo menos 8kg de carga; o dobro disso para cada categoria acima de Médio; ou metade para cada categoria abaixo de Médio). Movimentação e combate embaixo d'água são façanhas difíceis para criaturas não

adaptadas ou preparadas:

• *Andando*. Criaturas caminhando sobre o fundo movem-se apenas metade de seu deslocamento. Sofrem um redutor de –2 em seus testes de ataque, e causam apenas metade do dano normal com armas de corte ou concussão (armas perfurantes causam dano normal).

• *Nadando*. Criaturas que tenham sucesso em testes de Natação (CD 10) podem "voar" nesta masmorra, movendo-se um quarto de seu deslocamento como uma ação de movimento, ou metade de seu deslocamento como uma ação de rodada completa. Nadadores experientes (com pelo menos 10 graduações) podem escolher 10, mas lembre-se que armaduras e equipamentos pesados tornam o teste mais difícil. Em combate, sofrem um redutor de –2 em seus testes de ataque, e causam apenas metade do dano normal com armas de corte ou concussão.

• *Deslocamento Nadando*. Criaturas que tenham deslocamento nadando (ou seja, aquelas naturalmente capazes de mover-se na água) não precisam fazer testes de Natação para mover-se seu deslocamento normal. No entanto, em combate, também sofrem um redutor de –2 em seus ataques e causam metade do dano normal com armas de corte ou concussão. (Ataques com a cauda causam dano normal.)

• *Movimentação Livre*. Criaturas sob efeito desta magia podem agir embaixo d'água normalmente, podendo andar ou nadar com seu deslocamento normal, e sem sofrer qualquer redutor em seus ataques ou dano.

• *Nenhuma das anteriores*. Criaturas se debatendo na água (sem contato com o fundo e falhando em um teste de Natação) perdem seu bônus de Destreza na CA, e seus oponentes recebem um bônus de +2 em suas jogadas de ataque contra elas.

Armas de arremesso não funcionam embaixo d'água. Outras armas de ataque à distância sofrem uma penalidade de –2 nas jogadas de ataque para cada 1,5m até o alvo, além das penalidades normais por distância.

Obrigações e Restrições: o Oceano é uma divindade apática, tipicamente indolente. Não exige de seus servos qualquer comportamento muito rigoroso. No entanto, ele demonstra satisfação quando alguém mostra respeito pelo mar e seus habitantes.

Os aventureiros recebem Premiação Completa ao capturar com vida pelo menos um elfo-do-mar ou sereia, e então libertá-lo.

Encontros Aleatórios

Este labirinto submarino é povoado por numerosos animais e monstros, mas seus ocupantes mais dignos de nota são representantes de duas raças: elfos-do-mar e sereias.

Os povos que vivem sob as ondas são muito mais antigos que qualquer civilização terrestre, compostos por vastos reinos. De um lado temos os elfos-do-mar, patriarcais, muito mais rústicos que seus "primos" terrestres, formados principalmente por rangers e bárbaros. De outro lado as sereias, matriarcais, usuárias de magia e artistas encantadoras. Ainda que ambos venerem o mesmo Grande Oceano, suas personalidades e culturas totalmente opostas mantêm estes povos sempre em guerra. E não raras vezes, tais guerras quase levaram elfos ou sereias à extinção. Assim, ao longo dos séculos, os povos submarinos passam por longos períodos de destruição e reconstrução.

Indiferente aos massacres, um dia o Grande Oceano convocou os maiores campeões entre as duas raças para habitar e proteger sua masmorra no Labirinto de Valkaria. E como era esperado, os elfos e as sereias nunca aprenderam a conviver juntos e cooperar entre si. Os eternos inimigos vêm tentando eliminar seus rivais para enfrentar os Libertadores quando estes vierem — mas até agora nenhuma das raças triunfou sobre a outra. Sempre que um combatente é morto, outro é conjurado para substituí-lo, e assim tem sido durante séculos.

Encontros aleatórios acontecem em áreas neutras (veja adiante onde ficam os territórios dos elfos e sereias). Encontros com elfos-do-mar batedores são mais comuns, pois as sereias preferem usar magia para investigar os túneis.

Elfos-do-mar e sereias existem em ambos os sexos. No entanto, todos os elfos presentes na masmorra são homens, enquanto todas as sereias são mulheres.

Para cada meia hora na masmorra, role 1d6. Com um resultado 1, um encontro acontece. Role 1d100 na seguinte tabela:

01-20) 2d6 elfos-do-mar rangers (14° nível).

21-40) 2d6 elfos-do-mar bárbaros (14° nível).

41-50) 1d4+4 tojanidas anciãs Imensas (30 DVs).

51-60) 2d8 selakos monstruosos (tubarões atrozes, 40 DVs).

61-70) 3d6+6 homens-selakos (sahuagins guerreiros de 10° nível).

71-80) 1 tartaruga dragão (24 DVs).

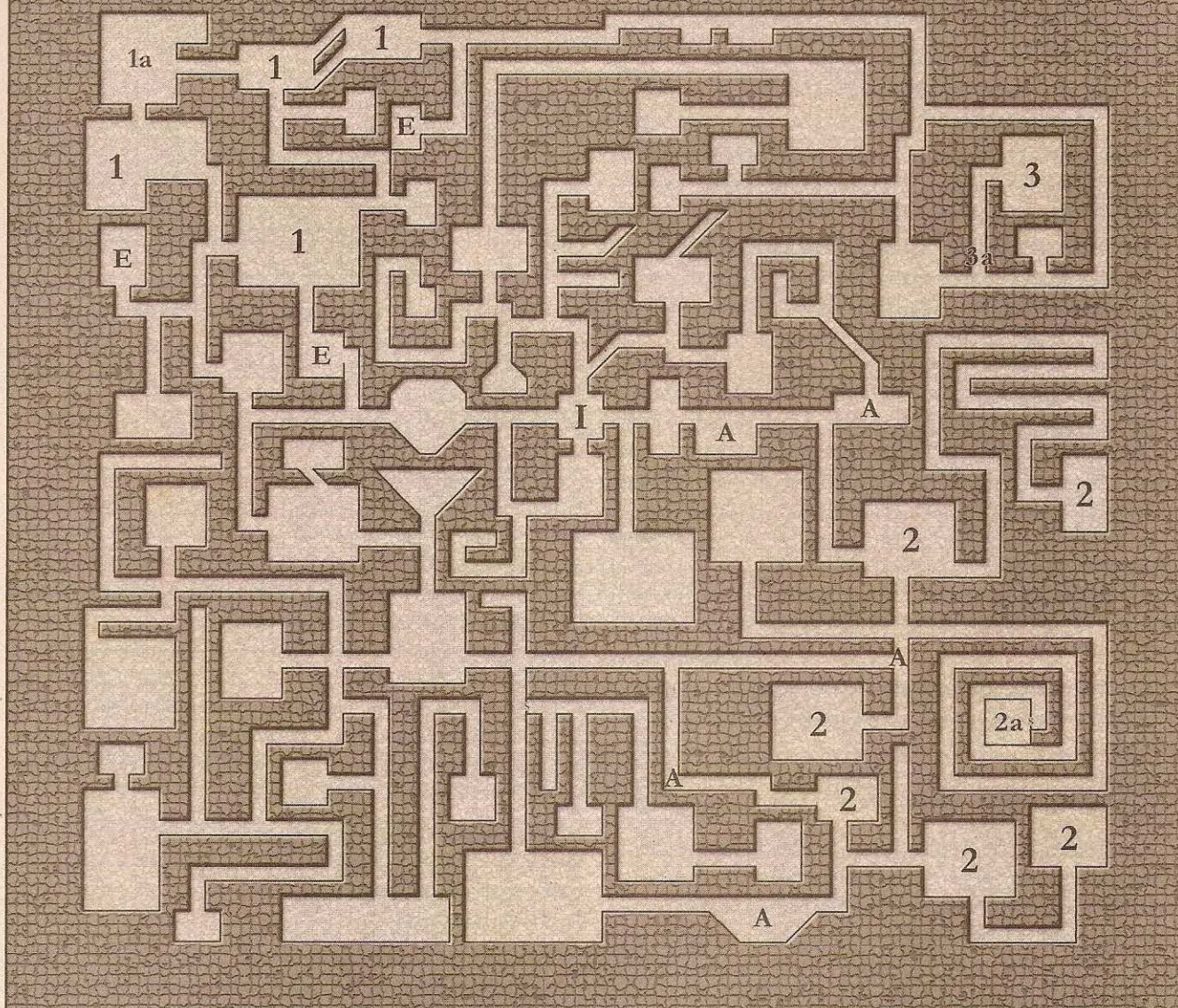
81-90) 2d4 sereias feiticeiras (15° nível).

91-00) 2d4 sereias clérigas ou bardas (15° nível).

1) Aldeia dos Elfos-do-Mar

Estas câmaras, bem como seus corredores adjacentes e áreas vizinhas, formam o "território" dos elfos-do-mar — em cada uma delas sempre há 1d6 rangers e/ou bárbaros. Além disso, nos pontos marcados com **E** sempre haverá pelo menos um sentinela.

Uma vez que a mágica da masmorra elimina qualquer necessidade de comida, os elfos passam a maior parte de seu tempo envolvidos em festas tribais, competições, treinos de combate e conselhos de guerra. Também é comum que lutem entre si pela liderança ou posse de troféus (crânios ou pertences de sereias vencidas). Embora não precisem de luz, fazem grandes fogueiras centrais com tochas de *Chama Contínua* roubadas das sereias. Estes aposentos também são decorados com armas e troféus.

Talvez estes elfos fossem particularmente cruéis desde o início, ou talvez a longa permanência na masmorra os tenha enlouquecido de ódio. De qualquer forma, no aposento marcado **1a** podem ser encontradas 1d4 sereias cativas. Todas são tratadas como animais, ou usadas para satisfazer prazeres sádicos. Algumas estão

acorrentadas às paredes, como se fossem troféus vivos. Outras são deixadas livres, obrigadas a tratar de ferimentos e realizar afazeres domésticos: sua força de vontade há muito tempo já se esgotou, hoje elas são totalmente submissas a seus raptores. Aceitam os maus-tratos e nem pensam em fugir. Apenas testes bem-sucedidos de Diplomacia, Lábia ou Intimidar por parte dos aventureiros podem convencê-las a escapar.

Elfos-do-mar tipicamente desprezam habitantes do "mundo seco", mas respeitam adversários fortes. Caso um grupo seja derrotado em combate, os demais podem vir a aceitar os aventureiros como aliados contra as sereias. No entanto, estes elfos são extremamente desconfiados com relação a conjuradores. São também machistas, e em hipótese alguma aceitam lutar ao lado de mulheres.

Elfo-do-mar Ranger: ranger 14; ND 14; humanóide (Médio – Aquático); NM; DV 14d8+14, PVs 77; Inic. +9; Desloc. 9m, natação 9m; CA 21 (+5 Des, +3 *Amuleto de Armadura Natural*, +3 *Anel de Proteção*); corpo-a-corpo: +16/+11/+6, à distância: +19/+14/+9, +16/+11/+6 Tridente +2 (dano 1d8+4) e +16/+11/+6 Espada Curta +2 (dano 1d6+3); Espaço: 1,5m; Alcance: 1,5m; Ataques Especiais: Inimigo Predileto, Camuflagem, Estilo de Combate; Qualidades Especiais: Empatia Selvagem, Rastrear, Evasão, Caminho da Natureza, Sonar 120m; Fort +10, Ref +9, Von +5; For 15 (+2), Des 21 (+5), Cons 13 (+1), Int 8 (–1), Sab 12 (+1), Car 8 (–1); **Perícias:** Adestrar Animais +16, Esconder-se +22, Furtividade +21, Observar +17, Ouvir +15, Procurar +3, Sobrevivência +18; **Talentos:**

Combater com Duas Armas (bônus), Combater com Armas Aprimorado (bônus), Combater com Duas Armas Avançado (bônus), Esquiva, Foco em Arma: Tridente, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Rastrear (bônus), Reflexos de Combate, Tolerância (bônus).

Inimigos Prediletos: Humanóides (Povo do Mar) +6; Animais +2; Aberrações +2.

Magias de Ranger por dia: 3 magias de 1° nível, 1 magia de 2° nível (CD 14 + nível da magia).

Equipamento: *Amuleto da Armadura Natural +3, Anel da Proteção +3, Espada Curta +2, Faixas de Ferro do Aprisionamento, Luvas da Destreza +2, Olhos da Águia, Tridente +2.*

Elfo-do-mar Bárbaro: bárbaro 14; ND 14; humanóide (Médio – Aquático); NM; DVs 14d12+28; PVs 127; Inic +7; Desloc. 9m, natação 9m; CA 22 (+3 Des, +3 *Amuleto de Armadura Natural*, +3 *Anel de Proteção*, +3 *Braçadeiras da Armadura*); corpo à corpo: +20/+15/+10, à distância: +17/+12/+7; +20/+15/+10 *tridente +3* (usado com as duas mãos, dano 1d8+12, 19-20, x3); Ataques Especiais: Fúria Aprimorada (4x ao dia), Qualidades Especiais: Esquiva Sobrenatural (bônus de Des na CA, não pode ser flanqueado), Evitar Armadilhas (+4), RD 3/–, Vontade Indomável, Sonar 120m, Fort +11, Ref +7, Vont +5; For 22 (+9), Des 16 (+3), Cons 14 (+2), Int 8 (–1), Sab 13 (+1), Car 8 (–1); **Perícias:** Adestrar Animais +10, Intimidar +12, Observar +6, Ouvir +13, Sobrevivência +14; **Talentos:** Foco em Arma: Tridente, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado: Tridente.

Equipamento: *Amuleto da Armadura Natural +3, Anel de Proteção +3, Braçadeiras da Armadura +3, Cinto de Força de Gigante (+6), Corda da Constrição, Tridente +3.*

2) Aldeia das Sereias

Diferentes de seus adversários, as sereias são fracas em combate, mas poderosas como conjuradoras arcanas e divinas. O uso inteligente de magia compensa sua falta de habilidade com armas.

Comparadas aos redutos bárbaros dos elfos, as câmaras onde vivem as sereias são paraísos de arte e beleza. Tochas de *Chama Contínua* iluminam seus belos trabalhos de artesanato, desde tapeçarias a esculturas e jóias de coral. Quando não estão produzindo tais peças, é comum encontrá-las entretidas com canções, orações ou estudo de magia. Também de forma contrária aos elfos, as sereias não lutam ou competem entre si.

Em vez de sentinelas e batedores, as sereias usam magias de *Alarme* (nas áreas marcadas **A**) e *Espionar* para perceber a aproximação de inimigos. Quando um combate é inevitável, preferem evitar qualquer confronto direto e *Invocar Criaturas*, deixando a batalha por conta de seus aliados conjurados. Se a aproximação de inimigos foi notada com antecedência, as sereias usam magias como *Força do Touro, Agilidade Felina, Pele Rochosa, Velocidade* e outras para tornar suas criaturas ainda mais poderosas.

Da mesma forma que seus inimigos, as sereias também fizeram prisioneiros ao longo dos anos. O aposento marcado 2a serve de cativeiro para 1d4 elfos-do-mar. As portas são abertas ou fechadas com *Moldar Rochas*, deixando apenas pequenos orifícios por onde os elfos não podem passar nem mesmo em suas formas animais.

Embora não pratiquem tortura física, as sereias usam estes prisioneiros como cobaias para exercitar seus poderes de *Encantar Pessoas*, sua Música de Bardo e outras formas de influência e controle mental — elas esperam um dia poder dominar totalmente seus inimigos. Os elfos cativos são seguidamente forçados a cumprir ordens, realizar tarefas humilhantes ou mesmo lutar entre si. As mais cruéis ou ressentidas entre as sereias passam horas atormentando os cativos por prazer. Alguns deles, quase loucos, perderam toda a sua determinação e falham automaticamente em qualquer teste de Vontade.

Confrontadas com aventureiros, as sereias tentarão inicialmente enganá-los, controlá-los ou manipulá-los para que fiquem ao seu lado. Se isso falhar, podem tentar uma aliança legítima contra seus inimigos. De forma oposta aos elfos, as sereias não confiam em homens ou em mulheres combatentes.

Sereia Feiticeira: povo-do-mar feiticeira 15, ND 15; Humanóide (Médio – Aquático); NM; DVs 15d4+30; PVs 71; Inic. +8; Desloc. 1,5m, Natação 15m; CA 20 (+4 Des, +1 *Amuleto de Armadura Natural*, +3 *Braçadeiras da Armadura*, +2 *Anel de Proteção*); corpo-a-corpo: +6/+1, à distância +11/+6; +7/+2 *adaga +1* (dano 1d4); Espaço: 1,5m; Alcance: 1,5m; Ataques Especiais: Magias; Qualidades Especiais: Magias, Visão no Penumbra, Aquático; Fort +7, Ref +11, Von +10; For 8 (–1), Des 18 (+4), Cons 15 (+2), Int 10, Sab 12 (+1), Car 24 (+7); **Perícias:** Concentração +20, Identificar Magia +18; **Talentos:** Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Magia Silenciosa, Magias em Combate, Maximizar Magia, Reflexos Rápidos.

Magias Arcanas por Dia: 6 truques, 8 magias de 1° nível, 8 magias de 2° nível, 8 magias de 3° nível, 7 magias de 4° nível, 7 magias de 5° nível, 7 magias de 6° nível, 5 magias de 7° nível. (CD 17 + nível da magia).

Magias Arcanas Conhecidas: Truques: *Brilho, Consertar, Detectar Magia, Ler Magias, Pasmar, Presdigitação, Raio de Gelo, Resistência, Som Fantasma;* 1° Nível: *Aumentar, Enfeitiçar Pessoas, Escudo Arcano, Mísseis Mágicos, Raio do Enfraquecimento*; 2° Nível: *Agilidade Felina, Força de Touro, Padrão Hipnótico, Reflexos, Suportar Elementos*; 3° Nível: *Deslocamento, Dissipar Magia, Imobilizar Pessoas, Velocidade;* 4° nível: *Confusão, Invocar Criaturas IV, Observação, Pele Rochosa;* 5° nível: *Enfraquecer o Intelecto, Imobilizar Monstro, Moldar Rocha, Teletransporte*; 6° nível: *Desintegrar, Esfera Gélida, Repulsão:* 7° nível: *Dedo da Morte, Invocar Criaturas VII.*

Equipamento: *Adaga +1, Amuleto de Armadura Natural +1, Braçadeiras da Armadura +3, Anel da Proteção +2, Tiara do Carisma +4* (funciona como Manto do Carisma), *Cinto da Resistência +1* (funciona como Manto da Resistência), *Varinha de Mísseis Mágicos (25 cargas).*

Sereia barda: povo-do-mar bardo 15, ND 15; Humanóide (Médio– Aquático); NM; DVs 15d6+30, PVs 96; Inic. +6; Desloc. 1,5m, Natação 15m; CA 20 (+2 Des, +2 *Amuleto de Armadura Natural*, +3 *Braçadeiras da Armadura*, +3 *Anel de Proteção*); corpo-a-corpo: +11/+6/+1, à distância: +13/+8/+3; Espaço 1,5mx1,5cm; Alcance 1,5m; Ataques Especiais: Magias; Qualidade Especiais: Magias, Música de Bardo, Conhecimento de Bardo, Música de Proteção, Fascinar, Inspirar Coragem (+3), Inspirar Competência, Sugestão, Inspirar Grandeza, Canção da Liberdade, Inspirar Heroísmo, Magias; Fort +7, Ref +11, Von +8; For 10, Des 15 (+2), Cons 14 (+2), Int 14 (+2), Sab 8 (–1), Car 22 (+6); **Perícias:** Acrobacia +20, Arte da Fuga +20, Atuação +26, Blefar +24, Concentração +20, Diplomacia +26, Identificar Magias +22, Sentir Motivação +17; **Talentos:** Esquiva, Foco em Perícia: Atuação, Foco em Perícia: Diplomacia, Foco em Perícia: Identificar Magia, Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate.

Magias de Bardo por dia: 4 truques, 6 magias de 1° nível, 5 magias de 2° nível, 4 magias de 3° nível, 4 magias de 4° nível, 3 magias de 5° nível (CD 16 + nível da magia).

Magias conhecidas: Truques: *Detectar Magia, Globos de Luz, Ler Magias, Mãos Mágicas, Pasmas, Som Fantasma*; 1° nível: *Alarme, Armadura Arcana, Enfeitiçar Pessoas, Imagem Silenciosa;* 2° nível: *Força do Touro, Imobilizar Pessoas, Reflexos, Sugestão*; 3° nível: *Emoção, Lentidão, Observação, Velocidade*; 4° nível: *Cancelar Encantamento, Invocar Criaturas IV, Padrão Prismático, Porta Dimensional;* 5° nível: *Despistar, Dissipar Aprimorado, Invocar Criaturas V*.

Equipamento: *Amuleto de Armadura Natural +2, Anel de Proteção +3, Braçadeiras da Armadura +3, Cinto do Carisma +2* (funciona como o Manto do Carisma), *Trombeta dos Tritões, Varinha de Imobilizar Pessoas* (25 cargas).

Sereia clériga: povo-do-mar clériga 15, ND 15; Humanóide (Médio – Aquático); NM; DVs 15d8+45, PVs 114; Iniciativa +1; Desloc. 1,5m, Natação 15m; CA 17 (+1 Des, +3 *Amuleto de Armadura Natural*, +3 *Anel de Proteção*); corpo-a-corpo: +12/+7/+2, à distância: +12/+7/+2; Espaço 1,5cm; Alcance 1,5m; Ataques Especiais: Magias; Qualidades Especiais: Visão na Penumbra, Magias; Fort +14, Ref +8, Von +19; For 13 (+1), Des 12 (+1), Cons 16 (+3), Int 10, Sab 22 (+6), Car 14 (+2); **Perícias:** Concentração +21, Identificar Magia +18; **Talentos:** Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Maximizar Magia, Mobilidade, Vontade de Ferro; **Domínios:** Água e Animal.

Magias por dia: 6 preces; 7 magias de 1° nível mais uma do domínio; 7 magias de 2° nível mais uma do domínio; 6 magias de 3° nível mais uma do domínio; 5 magias de 4° nível mais uma do domínio; 5 magias de 5° nível mais uma do domínio; 4 magias de 6° nível mais uma do domínio; 2 magias de 7° nível mais uma do domínio; 1 magia de 8° nível mais uma do domínio; CD 16 + nível da magia.

Equipamento: *Amuleto de Armadura Natural +3, Anel de Proteção +3, Luvas da Destreza +2, Pérolas do Poder* (2 pérolas de 1°, 2° e 3° nível, 1 pérola de 4° e 5° nível), *Periapto da Sabedoria +4, Varinha de Luz Cegante* (25 cargas), *Varinha de Curar Ferimentos Graves* (25 cargas), *Varinha de Imobilizar Pessoas* (25 cargas).

3) O Covil do Guardião

Escolhido pelo Grande Oceano como Guardião desta masmorra, o dragão-marinho Coriphena está entre os maiores e mais traiçoeiros representantes de sua espécie.

Coriphena tem, indiretamente, colaborado para prolongar o conflito entre elfos e sereias nesta masmorra. Ainda que seus "vizinhos" não suspeitem do fato, o dragão vem manipulando suas batalhas há séculos, usando-os como peões em um intrincado jogo estratégico, apenas por diversão. Ele simplesmente não permite que a guerra termine.

Os elfos e sereias nem mesmo sabem sobre a existência do Guardião. Através de magias como *Alterar-se*, *Metamorfosear*-se e outras — além de capacidade natural dos dragões artonianos de assumir uma forma humanóide —, Coriphena tem adotado a aparência de ambas as raças, infiltrando-se entre eles conquistando sua confiança, para melhor controlar seus movimentos com informações falsas.

Sempre que um lado está para vencer, o monstro muda a balança para ajudar o perdedor, restaurando o equilíbrio. Sempre que elfos e sereias de alguma forma tentam negociar a paz, lá está ele instigando a discórdia ou realizando um ataque furtivo, para prontamente acusar os inimigos pela "traição". E sempre que sua atitude começa a despertar suspeitas, ele adota outra identidade, usa sua magia para influenciar os mais desconfiados, ou apenas mata-os longe de testemunhas — talvez até tomando seus lugares mais tarde. Assim tem sido mantida acesa a chama do ódio e desconfiança mútuos.

Entretido em seu jogo há séculos, o dragão está despreparado para a chegada dos Libertadores. Ele teme que heróis poderosos consigam exterminar um dos lados do conflito, ou ambos, ou mesmo levá-los a fazer as pazes. Pior ainda, podem derrotá-lo e assim vencer a masmorra!

Para evitar esse fato, ao contrário de outros Guardiões, Coriphena não aguarda pelos heróis em seu covil. Primeiro vai avaliar suas capacidades de uma distância segura, esperando que tenham seu primeiro encontro hostil com elfos ou sereias. Então vai apresentar-se como um membro da raça adversária, oferecendo ajuda. Apoiado por seus "irmãos" ou "irmãs" (que não desconfiam de sua verdadeira identidade), explicará que a masmorra pode ser vencida apenas com a vitória sobre seus inimigos. Durante a batalha, ficará discretamente afastado — esperando que heróis cansados, feridos ou enfraquecidos sejam mais fáceis de derrotar. Naturalmente, este plano seria arruinado por personagens com altas graduações em Sentir Motivação, ou magias como *Visão da Verdade*.

Dragão Marinho Venerável: ND 20; dragão (Colossal – Água, Aquático); CM; DVs 35d12+280; PVs 560; Inic. +0; Desloc. 12m, vôo 60m (desajeitado), natação 24m; CA 33 (-8 tamanho, +40 natural); corpo-a-corpo: +41, à distância: +35; +42 mordida (dano 4d8+14, dec.19-20 x2), +36 garras x2 (dano 4d6+7), +36 asas x2 (dano 2d8+7), +36 golpe com a cauda (dano 4d6+21), Espaço: 9m; Alcance: 6m (9m com mordida); Ataques Especiais: Sopro, Esmagamento, Habilidades Similares a Magia; Qualidades

nhecimento (religião) +41, Diplomacia +44, Identificar Magia +49, Observar +46, Ouvir +46, Procurar +44; **Talentos:** Arrebatar, Ataque Poderoso, Foco em Arma (mordida), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Inversão, Maximizar Magia, Potencializar Magia, Prontidão, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Trespassar, Vontade de Ferro.

Sopro (Sob): um cone de água fervente superaquecida de 21m de comprimento, a cada 1d4 rodadas; causa 22d6 pontos de dano, Reflexos (CD 35) para reduzir o dano pela metade.

Habilidades Similares a Magia: s/limite – *Andar na Água*; 3/dia – *Dominar Pessoas, Sugestão*; 1/dia – *Falar com Peixes* (como *Falar com Plantas*, mas afeta apenas peixes e animais aquáticos), *Comandar Peixes* (como *Comandar Plantas*, mas afeta apenas peixes e animais aquáticos). CD 16 + nível da magia.

Magias Arcanas por dia: 6 truques, 8 magias de 1° nível, 8 magias de 2° nível, 7 magias de 3° nível, 7 magias de 4° nível, 7 magias de 5° nível, 7 magias de 6° nível, 4 magias de 7° nível. (CD 16 + nível da magia).

Magias conhecidas: Truques: *Brilho, Consertar, Detectar Magia, Globos de Luz, Ler Magias, Mãos Mágicas, Pasmar, Prestidigitação, Resistência*; 1° nível: *Área Escorregadia, Enfeitiçar Pessoas, Leque Cromático, Reduzir, Resistência aos Elementos*; 2° nível: *Imagem Menor, Invisibilidade, Nublar, Padrão Hipnótico, Reflexos*; 3° nível: *Dissipar Magia, Imobilizar Pessoas, Piscar, Sugestão*; 4° nível: *Confusão, Metamorfosear Outro, Pequeno Globo de Invulnerabilidade*; 5° nível: *Dominar Pessoas, Teletransporte*; 6° nível: *Ataque Visual*.

Especiais: Respirar na Água, Presença Aterradora (CD 37), Sentidos Aguçados, Percepção às Cegas (120m), Habilidades Similares a Magia, Imunidades, Subtipo Água, RD 20/magia, RM 30; Fort +31, Ref +21, Von +29; For 39 (+14), Des 10, Cons 27 (+8), Int 22 (+6), Sab 23 (+6), Car 22 (+6); **Perícias:** Arte da Fuga +35, Blefar +44, Concentração +43, Conhecimento (arcano) +44, Conhecimento (oceanos) +44, Conhecimento (os planos) +44, Co-

Se falhar a estratégia manipuladora, Coriphena buscará refúgio em seu covil. Sua entrada é disfarçada com uma *Imagem Persistente* (no ponto marcado **3a**) e nunca foi descoberta pelos elfos ou sereias (na verdade, quase nunca; os poucos que conseguiram foram devorados). A vasta câmara abriga todo o seu tesouro — trazido para cá juntamente com o dragão quando a masmorra foi criada.

O tesouro do dragão é formado por: um *escudo grande de aço +1*, um *Anel de Proteção +3*, um pergaminho com 3 magias: *Caminhar na Água, Círculo Mágico contra o Caos* e *Invocar Aliado da Natu-*

...za III, um *Cajado da Vida* (com 28 cargas restantes), moedas de platina e ouro no valor total de 34.000 peças de ouro, e 28 jóias diversas no valor total de 8.976 peças de ouro.

O covil também abriga o círculo de *Viagem Planar*. O portal é ativado apenas com a destruição deste dragão tão cruel (talvez o Grande Oceano não seja assim tão indiferente, afinal).

Parte 14

O Desafio de Thyatis

ND médio da masmorra: 19

Premiação Sugerida: 16.500 XP

Premiação Completa: 25.000 XP

Deus do Renascimento, da Profecia e do Fogo, o pássaro de chamas Thyatis preparou um desafio extremamente hostil para os Libertadores.

Em todas as câmaras e corredores desta masmorra, as paredes têm o aspecto de rocha liquefeita, incandescente, sempre em movimento — como se fossem lagos verticais de lava vulcânica, contida por uma parede invisível. No entanto, embora o próprio magma não possa atravessar, criaturas podem. Com certo esforço, pode-se penetrar e mover-se através dessa lava (sofrendo os mesmos efeitos limitantes da magia *Constrição*; –2 nas jogadas de ataque, –4 na Destreza efetiva). Apenas criaturas imunes ou resistentes ao fogo podem fazê-lo sem queimar: tocar a superfície abrasadora provoca 2d6 pontos de dano, enquanto "mergulhar" nela provoca 8d6 pontos de dano por rodada. Criaturas incorpóreas não sofrem nenhum desses efeitos.

Por sua natureza planar, a lava não leva a parte alguma. Um personagem que mergulhe na lava vai apenas se deslocar penosamente algumas dezenas de metros, e então retornar no mesmo ponto em que saiu.

O brilho cáustico das paredes oferece condições de luminosidade normais. O piso é escuro e coberto de cinzas. Não há teto, mas sim uma densa camada de fumaça flamejante, que começa a se formar 4m acima do chão. A fumaça tem efeito similar a uma magia *Nuvem Incendiária* — criaturas em seu interior sofrem 4d6 pontos de dano por rodada, mas sem direito a testes de Reflexos para meio dano. Qualquer forma de visão é obscurecida, incluindo Visão no Escuro, a até 1,5m. Criaturas dentro desse alcance têm meia camuflagem (ataques contra ela têm 20% de chance de falha), e aquelas acima desse alcance têm camuflagem total (50% de chance de falha). Assim como ocorre com as paredes, não se pode atravessar essa fumaça para alcançar o teto ou céu.

Ao lutar nos corredores da masmorra, qualquer personagem que receba um ataque bem-sucedido deve fazer um teste de Equilíbrio (CD 10). Em caso de falha, tocará em uma das paredes de lava, sofrendo 2d6 pontos de dano. Um personagem arremessado contra uma parede deve fazer um teste de Equilíbrio (CD 15) para evitar "mergulhar" nela, sofrendo 8d6 pontos de dano por rodada até sair. Em caso de sucesso, mesmo assim a vítima toca a parede e sofre 2d6 pontos de dano.

Magias e efeitos com o descritor de Fogo lançados aqui recebem os benefícios dos talentos Aumentar Magia e Maximizar Magia, mas sem ocupar espaço em níveis mais altos. Por outro lado, magias baseadas em água, frio ou gelo exigem antes um teste de Identificar Magias (CD 20 + nível da magia), e mesmo assim todas as suas variáveis numéricas serão sempre o mínimo possível. Péssimas notícias para os Libertadores, pois todos os seus adversários aqui são imunes a fogo, e quase todos têm magias e ataques baseados em fogo.

Como seria propício para Thyatis, todas as criaturas mortas nesta masmorra — sejam seus habitantes "nativos" ou aventureiros — voltam à vida 1d6 minutos mais tarde, da mesma forma que a magia *Ressurreição Verdadeira*. No entanto, qualquer criatura que tenha sofrido esse efeito também estará aprisionada aqui por uma maldição, e não poderá mais deixar a masmorra. O portal não funcionará, nem magias de *Viagem Planar*, *Portal* ou quaisquer outras. Essa condição não pode ser revertida com nenhuma magia menos poderosa que um *Desejo*.

A maldição pode ser evitada se a vítima é ressuscitada de formas normais (ou seja, com magias *Reviver os Mortos* ou *Ressurreição Verdadeira* lançadas por seus companheiros) antes que se passem 1d6 minutos.

Obrigações e Restrições: certas obrigações específicas podem ser encontradas ao longo da masmorra, como não libertar as efreeti da área 3 ou ferir os filhotes de fênix na área 4. Não há outras Obrigações e Restrições.

Encontros Aleatórios

Exceto pelo próprio Guardião, a masmorra de Thyatis é povoada por poucos seres inteligentes. Em seus corredores e câmaras circulam apenas feras e monstros hostis, todos de alguma forma ligados ao fogo — e imunes a esse elemento. Eles caçam e atacam os aventureiros assim que os encontram.

Os Libertadores estão em terrível desvantagem lutando aqui, pois as criaturas errantes nem sempre circulam pelos corredores; algumas, especialmente salamandras e piro-hidras, preferem rastejar ou nadar livremente através da lava que forma as paredes (mas também sofrendo o efeito da *Constrição*). Assim, estes monstros podem emergir sem aviso muito perto dos personagens e atacá-los de surpresa, recebendo assim um bônus de circunstância de +8 em seus testes de Furtividade e Esconder-se quando estão imersos. *Visão da Verdade* é inútil para detectá-los, pois esta magia não penetra em rocha — seja sólida ou liquefeita.

As piro-hidras são predadores especialmente perigosos aqui: com seus longos pescoços, elas podem atacar vítimas próximas das paredes (até 3m) sem precisar emergir. Personagens que tentem lutar corpo-a-corpo só podem fazê-lo penetrando na lava, o que torna extremamente arriscado circular pelos corredores. Câmaras maiores, por outro lado, são propícias para o ataque aéreo dos dragões vermelhos.

Para cada meia hora na masmorra, role 1d6. Com um resultado 1, um encontro acontece. Role 1d100 na seguinte tabela:

01-15) 3d6+4 thoqqua.

16-30) 2d6+2 cães infernais.

31-50) 1d4+4 gigantes do fogo.

51-70) 1d4 salamandras nobres.

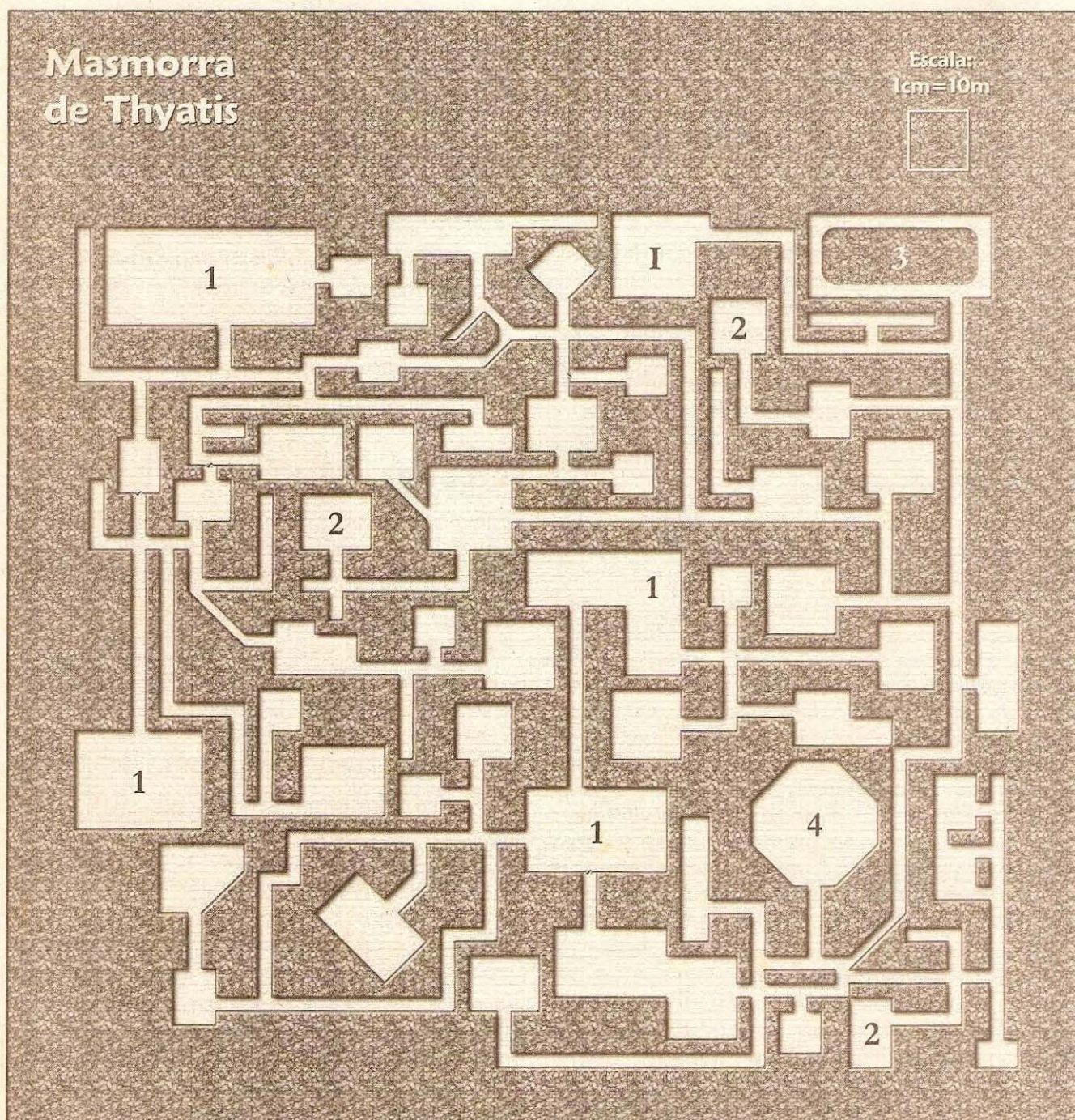
71-85) 1d4 elementais do fogo anciões.

86-95) 1 dragão vermelho adulto.

96-00) 1 dragão vermelho experiente.

1) Covis dos Dragões

Numerosos dragões vermelhos nativos do Plano de Thyatis foram aprisionados nesta masmorra — possivelmente como punição, uma vez que o Deus da Ressurreição é leal e bondoso, enquanto estes répteis são caóticos e malignos. Devido à mágica do Labirinto, os dragões não crescem ou envelhecem enquanto estão aqui. Portanto, ainda conservam o mesmo tamanho e idade que tinham há oitocentos anos.

Cada dragão escolheu uma das maiores câmaras como covil pessoal, onde reuniu seu tesouro (que foi transportado para cá

juntamente com a criatura). Estas câmaras têm as mesmas paredes incandescentes vistas no resto da masmorra, mas cada dragão usou sua mágica e seus recursos para "personalizar" o covil: a maior parte da "decoração" é formada por estátuas de criaturas em agonia, muitas delas conjuradas e depois petrificadas, ou apenas cobertas de lava. As estátuas macabras estão próximas às paredes, enquanto o tesouro fica amontoado no centro, formando um ninho onde a fera dorme.

Os monstros passam seu tempo vagando em meio às nuvens cáusticas sobre a masmorra, caçando intrusos ou duelando com seus rivais — eles tentam constantemente pilhar os tesouros dos outros dragões. Uma vez que todos aqui voltam à vida minutos depois de morrer, as feras vivem uma guerra secular. Os dragões menores perderam seus tesouros para os maiores, e agora não passam de carniceiros esperando oportunidades para roubar ou matar. Neste cenário, a chegada de aventureiros portando muitos itens mágicos certamente vai despertar a cobiça dos monstros.

O ambiente da masmorra favorece imensamente os dragões em combate. Eles podem voar em meio à *Nuvem Incendiária* sem sofrer nenhum de seus efeitos — pois são imunes ao fogo e possuem visão às cegas. É simples para eles atacar alvos no chão com seu sopro, sem precisar deixar a proteção da fumaça ardente. Caso os Libertadores demonstrem ser capazes de evitar esse ataque (através de Evasão, magias de proteção contra fogo ou outros meios), ou consigam atacar através da *Nuvem*, os dragões adotam a tática de mergulhar nas paredes de lava e atacar de surpresa com as garras e mordida.

Negociar com os dragões é possível, mas muito difícil: sua atitude inicial perante os heróis será sempre Hostil. Séculos de luta fizeram deles criaturas ainda mais paranóicas, e mesmo uma oferta sincera de aliança contra seus semelhantes será recebida com desconfiança.

Dragão Vermelho Adulto: ND 14; dragão (Enorme – Fogo); LM; DVs 22d12+110; PVs 253; Inic. +4; Desloc.12m, vôo 45m (ruim); CA 29 (–2 tamanho, +21 natural); corpo-a-corpo +31, à distância +20; +31 mordida (2d8+11), +29 garras x2 (dano 2d6+5), +29 asas x2 (dano 1d8+5), +29 golpe com a cauda (dano 2d6+5); Ataques Especiais: Sopro, Presença Aterradora, Magia, Habilidades Similares a Magia, Esmagamento (2d8+5); Qualidades Especiais: Subtipo Fogo, RD 5/magia, Imunidades (fogo, Paralisia, Sono), RM 21, Percepção às Cegas, Sentidos Aguçados; Fort +18, Ref +13, Vont +17; For 33 (+11), Des 10, Cons 21 (+5), Int 16 (+3), Sab 19 (+4), Car 16 (+3); **Perícias:** Arte da Fuga +15, Blefar +23, Concentração +20, Conhecimento (arcano) +10, Conhecimento (os planos) +15, Conhecimento (religião) +10, Diplomacia +23, Escalar +20, Furtividade +10, Identificar Magia +30, Intimidar +13, Observar +20, Ouvir +20, Procurar +19, Saltar +33; **Talentos:** Arrebatar, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Encontrão Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Pairar, Trespassar.

Sopro (Sob): um cone de fogo de 15m de comprimento, que causa 12d10 de dano. Um sucesso em um teste de Reflexos (CD 25) reduz o dano pela metade.

Presença Aterradora (Sob): qualquer criatura com menos de 22 Dados de Vida, que esteja a 60m do dragão, deve obter sucesso em um teste de Vontade (CD 24) ou será afetada por esta habilidade (mais detalhes no *Livro dos Monstros*).

Habilidades Similares a Magia: 6/dia – *Localizar Objetos*. Estas habilidades funcionam como magias conjuradas por um feiticeiro de 7° nível (CD 13 + nível da magia).

Imunidades (Ext): imune a efeitos de sono e paralisia. Imune a fogo, sofre dano dobrado por frio, exceto se obtiver sucesso no teste de resistência.

Magias Arcanas por dia: 6 truques, 7 magias de 1° nível, 7 magias de 2° nível, 5 magias de 3° nível (CD 13 + nível da magia).

Magias conhecidas: Truques: *Abrir/Fechar, Brilho, Detectar Magia, Globos de Luz, Ler Magias, Mãos Mágicas, Som Fantasma,* ; 1° nível: *Área Escorregadia, Enfeitiçar Pessoas, Hipnotismo, Identificar, Leque Cromático*; 2° nível: *Cegueira/Surdez, Flecha Ácida, Nublar*; 3° nível: *Imobilizar Pessoas, Runas Explosivas.*

Dragão Vermelho Experiente: ND 17; dragão (Enorme – Fogo); LM; DVs 25d12+150; PVs 312; Inic. +4; Desloc.12m, vôo 45m (ruim); CA 32 (–2 tamanho, +24 natural); corpo-a-corpo +34, à distância +24; +34 mordida (2d8+11), +33 garras x2 (dano 2d6+5), +32 asas x2 (dano 1d8+5), +32 golpe com a cauda (dano 2d6+5); Ataques Especiais: Sopro, Presença Aterradora, Magia, Habilidades Similares a Magia, Esmagamento (2d8+5); Qualidades Especiais: Subtipo Fogo, RD 10/magia, Imunidades, RM 23, Percepção às Cegas, Sentidos Aguçados; Fort +20, Ref +14, Vont +18; For 33 (+11), Des 10, Cons 23 (+6), Int 18 (+4), Sab 19 (+4), Car 18 (+4); **Perícias:** Arte da Fuga +19, Blefar +20, Concentração +26, Conhecimento (arcano) +14, Conhecimento (os planos) +14, Conhecimento (religião) +14, Diplomacia +24, Escalar +20, Furtividade +15, Identificar Magia +40, Intimidar +14, Observar +23, Ouvir +23, Procurar +23, Saltar +35; **Talentos:** Arrebatar, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Encontrão Aprimorado, Foco em Arma (garra), Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Pairar, Trespassar.

Sopro (Sob): um cone de fogo de 15m de comprimento, que causa 14d10 de dano. Um sucesso em um teste de Reflexos (CD 28) reduz o dano pela metade.

Presença Aterradora (Sob): qualquer criatura com menos de 25 Dados de Vida, que esteja a 70m do dragão, deve obter sucesso em um teste de Vontade (CD 26) ou será afetada por esta habilidade (mais detalhes no *Livro dos Monstros*).

Habilidade Similar a magia: 6/dia – *Localizar Objetos*. Esta habilidade funciona como uma magia conjurada por um feiticeiro de 9° nível (CD 14 + nível da magia).

Imunidades (Ext): Imune a efeitos de sono e paralisia. Imune a fogo, sofre dano dobrado por frio, exceto se obtiver sucesso no teste de resistência.

Magias Arcanas por dia: 6 truques, 7 magias de 1° nível, 7 magias de 2° nível, 7 magias de 3° nível, 5 magias de 4° nível (CD 14 + nível da magia).

Magias conhecidas: Truques: *Brilho, Detectar Magia, Globos de Luz, Ler Magias, Mãos Mágicas, Pasmar, Prestidigitação, Som Fantasma;* 1° nível: *Ataque Certeiro, Escudo, Mísseis Mágicos, Raio do Enfraquecimento, Reduzir;* 2° nível: *Cegueira/Surdez, Proteção contra Flechas, Teia, Ver o Invisível;* 3° nível: *Dissipar Magias, Relâmpago, Velocidade;* 4° nível: *Pele Rochosa, Pequeno Globo de Invulnerabilidade.*

Estes são os tesouros específicos encontrados em cada covil:

1a) Uma *Armadura de Batalha +3*, um *Escaravelho Anti-Golem* (pedra e barro), uma *Flauta do Esgoto*, uma *Poção de Falar com Animais*, um *Pergaminho* com *Apagar*, um *Pergaminho* com *Imobilizar Pessoas* e *Invocar Aliado da Natureza I*, 10.000 peças de ouro, jóias e objetos de arte diversos, no valor total de 10.483 peças de ouro.

2a) Um par de *Botas da Velocidade*, uma *Varinha de Invocar Criaturas II* (26 cargas), um *Pergaminho* com *Invocar Aliado da Natureza II, Coluna de Fogo, Reviver os Mortos* e *Purgar Invisibilidade*, uma *Pedra Iônica* (Amaldiçoada, *Desilusão*: o personagem acredita que a pedra aumenta sua Sabedoria), uma pilha de moedas no valor de 22.000 p.o. e jóias diversas no valor total de 13.043 peças de ouro.

3a) Um *Colar das Bolas de Fogo* (tipo VI), uma *Varinha de Praga* (24 cargas), um *Pergaminho* com *Invocar Criatura III, Imobilizar Morto-Vivo* e *Dissipar Magia*, 6.200 peças de ouro, jóias e objetos de arte no valor total de 29.340 p.o.

4a) Uma *Espada Larga +2*, um *Anel de Queda Suave*, um frasco contendo *Óleo Atemporal*, uma *Varinha de Despedaçar* (22 cargas), um *Pergaminho* com *Queda Suave* e um *Pergaminho* com *Imagem Silenciosa*, uma pilha de moedas com 6.000 p.o. e jóias e objetos de arte no valor total de 8.886 p.o.

2) Câmaras da Profecia

Thyatis é o deus dos profetas. Talvez devido a esse fato, algumas câmaras desta masmorra oferecem a seus ocupantes poderes divinatórios enquanto estão aqui.

Qualquer criatura inteligente no interior de uma destas câmaras logo começa a ter visões poderosas: imagens vívidas surgem diante de seus olhos, revelando coisas que vão — ou poderiam — acontecer. Visões de relance podem revelar cenários e criaturas presentes nas próximas masmorras; ou o momento em que Valkaria é libertada pelos heróis; ou seus corpos despedaçados diante de um monstro poderoso; ou o grupo inteiro em segurança aos pés da estátua, após abandonar a missão; ou ainda cenas que parecem não ter ligação alguma com o rumo atual das coisas: alguns heróis podem estar com suas famílias, outros vivendo pós-vidas nos Reinos dos Deuses, outros combatendo ao lado de estranhos...

As visões podem ser verdadeiras ou não — nenhuma delas exibe um futuro real, apenas possibilidades. No entanto, elas são rápidas e fortes o bastante para desorientar os aventureiros, fazendo com que percam contato com a realidade. Cada personagem deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade (CD 24): em caso de falha, ele consegue ver e ouvir apenas as "profecias", e será considerado cego para perigos reais (como criaturas errantes). O efeito dura 2d6 rodadas, então é permitido à vítima fazer outro teste. Criaturas bem-sucedidas não precisam fazer novos testes durante 2d6 rodadas. *Visão da Verdade* evita totalmente esses efeitos.

Apenas personagens determinados e inteligentes o bastante conseguem realmente extrair alguma informação útil das visões. Aqueles bem-sucedidos em seus testes de Vontade podem fazer testes de Inteligência (CD 18). Em caso de sucesso, podem fazer uma única pergunta, da mesma forma que a magia *Comunhão*. A pergunta é respondida através de imagens pelo próprio Guardião da masmorra. Cada nova pergunta consome uma rodada e exige um novo teste. Durante esse "transe", o personagem também é considerado cego em relação ao "mundo real".

3) O Lago dos Gênios

Esta vasta câmara é ocupada quase inteiramente por uma piscina em chamas, feita de puro bronze derretido. Tocar em sua superfície ou mergulhar no material causa o mesmo dano (2d6 para toque, 8d8 para imersão) e oferece os mesmos redutores das paredes, exceto pelo fato de que o efeito de *Constrição* é mais forte: –4 nas jogadas de ataque e –8 na Destreza efetiva para criaturas imersas. Por outro lado, o bronze líquido é tão denso que torna difícil afundar nele, oferecendo um bônus de circunstância de +8 em testes de Natação. Junto às paredes, uma margem com 3m de largura permite andar à volta da piscina e circular pela câmara.

Assim que os aventureiros entram na câmara, duas formas femininas de cabelos flamejantes começam a emergir do metal derretido.

— *Bem-vindos, queridos amos!* — elas dizem com voz musical. — *Não tenham medo, estamos aqui para servi-los. Façam seus desejos, e serão concedidos.*

O lugar serve de habitação e cativeiro para duas mulheres efreet. Ambas igualmente cruéis, enganaram e corromperam incontáveis "amos" ao longo de suas vidas, e foram aprisionadas aqui por Thyatis como punição por seus crimes. Elas não podem sair desta câmara, e em geral são deixadas em paz pelos dragões — pois seus tesouros já foram roubados pelos monstros. Ao contrário de outros gênios, elas nem mesmo usam jóias ou qualquer tipo de roupa; apenas uma fina camada de bronze derretido esconde sua nudez. Furiosas, sedentas de vingança e ansiosas por escapar, elas percebem a chegada dos Libertadores como uma oportunidade preciosa...

Como todos os gênios, as efreet podem lançar a magia *Desejo* três vezes por dia, mas nunca podem realizar desejos para si mesmas ou outros gênios. Elas podem escapar da masmorra se um aventureiro desejar sua liberdade (cada *Desejo* liberta uma efreeti). Portanto, embora normalmente odeiem qualquer forma de servidão, elas tratarão os heróis da forma mais agradável possível. Após muita bajulação e histórias tristes sobre estarem "sofrendo muito neste lugar horrível", tentarão seduzir seus salvadores com dois desejos cada, reservando o terceiro para sua própria liberdade.

Personagens que tenham morrido na masmorra e agora estejam presos aqui podem livrar-se da maldição com um *Desejo* concedido pelas efreet. Por essa razão, caso os heróis não aceitem libertá-las, as criaturas se enfurecem e atacam, tentando matar aquele que

parecer mais fraco para depois usar um *Desejo* como chantagem.

Libertar as efreet viola as Obrigações e Restrições da masmorra. Colaborar com estas criaturas malignas, ou mesmo aceitar seus *Desejos*, também viola o código de conduta dos paladinos.

Efreet: ND 8; extraplanar (Grande – Ordem, Mal, Fogo); LM; DVs 10d8+20; PVs 65; Inic. +7; Desl. 6m, vôo 12m (perfeito); CA 18 (–1 tamanho, +3 Des, +6 natural); corpo-a-corpo: +15/+10; à distância: +12/+7; Espaço: 3m; Alcance 3m; Ataques Especiais: Habilidades Similares a Magia, Calor; Qualidades Especiais: Telepatia, Subtipo Fogo, Imunidades; Fort +9, Ref +10, Von +9; For 23 (+6), Des 17 (+3), Cons 14 (+2), Int 12 (+1), Sab 15 (+2), Car 15 (+2). **Perícias:** Blefar +15, Concentração +15, Diplomacia +15, Disfarce +6 (+8 atuando), Furtividade +16, Identificar Magia +14, Intimidar +17, Observar +15, Ouvir +15, Sentir Motivação +15; **Talentos:** Acelerar Habilidade Similar a Magia (*Criar Chamas*), Esquiva, Iniciativa Aprimorada (bônus), Magias em Combate, Reflexos de Combate.

Habilidades Similares a Magia: s/limite – *Criar Chamas* e *Pirotecnia*; 1/dia – *Aumentar, Detectar Magia, Forma Gasosa, Imagem Permanente, Invisibilidade, Metamorfosear-se, Muralha de Fogo*. As efreet também podem conceder 3 *Desejos* por dia (exceto para outros gênios). Essas habilidades são idênticas a magias conjuradas por um mago de 18° nível (CD 11+ nível da magia).

Calor (Ext): o corpo incandescente das efreet causa 1d6 pontos de dano adicional por fogo sempre que elas acertam um ataque corporal ou usam a manobra Agarrar, mantendo o oponente preso.

Subtipo Fogo (Ext): imune a fogo, sofre dano dobrado por frio, exceto se obtiver sucesso no teste de resistência.

4) Pássaro de Fogo

Nesta vasta câmara octagonal, a *Nuvem Incendiária* parece mais elevada (pelo menos 10m acima do chão) e mais furiosa. O piso de rocha negra exibe em seu centro, em linhas fumegantes como brasas, o círculo místico que leva ao próximo desafio. Apesar do brilho quente, está obviamente desativado.

O chiado agudo de uma águia preenche o aposento assim que os heróis entram. As nuvens ficam ainda mais agitadas, e uma gigantesca ave em chamas emerge da fumaça:

— *Eu os saúdo, Libertadores! Sou Reyjane, o Guardião desta masmorra! Apenas com minha destruição poderão seguir para o próximo desafio. Vamos lutar!*

Parece simples. O Guardião da masmorra é um pássaro fênix, imenso e muito antigo. Estes nobres animais em geral auxiliam heróis, em vez de ajudá-los — mas, por prestar serviços importantes a Thyatis, a criatura recebeu esta missão como recompensa. Para seguir, os aventureiros devem destruí-lo.

O pássaro fênix é uma criatura honrada, sagrada. Paladinos confrontados com a decisão de atacá-lo podem querer evitar esse curso de ação — pois matar a ave realmente vai contra o código de conduta dos paladinos, resultando na perda de seus poderes. Personagens bondosos também deveriam ponderar sobre o fato.

A natureza do desafio é diferente do que parece. O pássaro faz vários vôos rasantes sobre o grupo, tentando atacá-los com as garras e bico... e falhando. Em cada rodada, Reyjane faz um teste de Blefar contra testes de Sentir Motivação dos aventureiros (todos feitos em segredo pelo Mestre). Se tiver sucesso, parecerá que a ave está apenas errando seus ataques; caso os heróis sejam bem-sucedidos, percebem que a criatura está apenas fingindo lutar. Em nenhum momento o pássaro faz qualquer ataque bem-sucedido contra o grupo, mes-

mo que seja ferido (o Mestre rola os ataques da fênix atrás do escudo normalmente, mas anunciando apenas falhas).

Caso sua farsa seja percebida, ou se os aventureiros decidem não lutar, Reyjane pousa e diz a verdade: seu objetivo é, de fato, ser destruída. As fênix só conseguem ter filhotes através de um sacrifício heróico — e ela está aqui justamente para ser sacrificada, e então gerar uma ninhada. Infelizmente para os heróis, quando morrer, Reyjane explodirá como uma *Bola de Fogo*, mas muito mais poderosa!

Nada disso muda o fato de que o portal não pode ser aberto enquanto Reyjane viver.

Reyjane: fênix: ND 19; extraplanar (Grande – Fogo, Leal); LB; DVs 20d8+40; PVs 130; Inic. +7; Desloc. 6m, vôo 60m (médio); CA 22 (–1 tamanho, +3 Des, +5 natural, +5 deflexão); corpo-a-corpo: +24 garras x2 (dano 2d6+2) e +21 bicada (dano 1d6+4); Espaço: 3m; Alcance: 1,5m; Ataques Especiais: Habilidades Similares a Magia, Expulsão, Magias; Qualidades Especiais: RD 20/ferro frio e magia, Aura Defensiva, Graça Divina, Sacrifício, RM 35, Telepatia; Fort +19, Ref +20, Von +20; For 18 (+4), Des 16 (+3), Cons 15 (+2), Int 18 (+4), Sab 17 (+3), Car 21 (+5): **Perícias:** Concentração +25, Conhecimento (arcano) +27, Conhecimento (história) +27, Conhecimento (religião) +27, Cura +26, Observar +26, Ouvir +26, Procurar +26; **Talentos:** Ataques Múltiplos, Esquiva, Foco em Arma (garra), Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Magia sem Gestos, Potencializar Magia.

Habilidades Similares a Magia: s/limite – *Detectar o Mal, Destruir o Mal.* Estas habilidades funcionam como se conjuradas por um paladino de 20° nível.

Expulsão: a fênix pode usar esta habilidade como se fosse um paladino de 20° nível.

Magias Divinas por dia: uma fênix pode conjurar magias como se fosse um paladino de 20° nível; 4 magias de 1° nível, 4 magias de 2° nível, 4 magias de 3° nível, 3 magias e 4° nível (CD 13 + nível da magia).

Aura Defensiva (Sob): uma fênix recebe +5 de bônus de deflexão na sua CA.

Graça Divina (Sob): funciona como a habilidade de paladino, garantido um bônus de +5 nos testes de resistência da fênix.

Telepatia (Sob): a fênix pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura a até 30m de distância.

Sacrifício (Sob): quando a fênix chega a 0 Pontos de Vida, ela explode em uma imensa *Bola de Fogo*, que causa 40d6 de dano a todas as criaturas a até 30m de distância. Um teste de Reflexos (CD 22) reduz o dano à metade.

Ressurreição (Sob): depois da explosão causada pela morte da fênix, surgem 1d4+1 filhotes de fênix entre seus restos mortais. Esses filhotes possuem todas as lembranças de sua "mãe".

Após a violenta explosão, os restos flamejantes de Reyjane formam 1d4+1 novas criaturas. São filhotes de fênix. Todos dizem *"obrigado"* aos aventureiros com vozes estridentes, e então desaparecem. Atacá-los viola as Obrigações e Restrições da masmorra.

Mesmo com a derrota do Guardião, o portal de *Viagem Planar* não estará ativo se qualquer dos Libertadores estiver sob efeito da maldição — ou seja, se voltou à vida devido ao poder da masmorra. Essa maldição pode ser removida apenas com um *Desejo*. Caso os heróis não disponham de um, terão que negociar com as efreet na área 3.

Parte 15

O Desafio de Sszzaas

ND médio da masmorra: 19

Premiação Sugerida: 17.200 XP

Premiação Completa: 26.000 XP

Sszzaas é o Deus da Traição, o Senhor das Serpentes. E fez de sua masmorra um pesadelo rastejante.

Os corredores e câmaras são formados por paredes de pedra comum, esculpida com imagens que evocam histórias de traição, assassinato e esperteza. Cenas de cultistas sacrificando vítimas para serpentes monstruosas também são comuns. Tochas de *Chama Contínua* a intervalos regulares oferecem iluminação normal.

No entanto, o que deve chamar atenção mais imediata assim que os aventureiros chegam está no chão: uma camada com pelo menos meio metro de altura, formada inteiramente por milhões de pequenas serpentes de muitas espécies. A massa repulsiva emite um sibilar constante e preenche todos os corredores e aposentos, tornando impossível andar normalmente sem ser picado muitas e muitas vezes.

O enxame venenoso não precisa fazer testes de ataque, e aventureiros que estejam em contato com o chão recebem picadas continuamente. Personagens que tenham um bônus total de Fortitude (incluindo proteções especiais contra venenos) igual a 10 ou menos sofrem 2d6 pontos de dano por rodada; aqueles com um bônus entre 11 e 20 sofrem 1d6 pontos de dano por rodada; e personagens com bônus acima de 20 não sofrem dano.

Pode-se caminhar através da massa repugnante com metade do deslocamento normal, ou com deslocamento normal usando uma ação de rodada completa. Correr ou realizar ataques de investida é impossível. Criaturas caídas são completamente envolvidas pelo enxame, e sofrem dano dobrado até que consigam ficar de pé e remover as criaturas do corpo (o que exige uma ação de movimento).

Em termos de regras, todas as serpentes são consideradas víboras Miúdas comuns. Podem ser atacadas e mortas normalmente, mas o enxame nunca desaparece — novas serpentes chegam em ondas a todo momento. Fogo pode feri-las, mas não as afasta. Nem mesmo magias de área como *Bola de Fogo* conseguem matar animais suficientes para surtir algum efeito.

A magia *Repelir Vermes* funciona normalmente, afastando todas as serpentes como uma muralha invisível. Caminhar pelas

paredes ou teto (com a magia *Patas de Aranha*, por exemplo) também evita completamente as serpentes, assim como *Levitação*, *Vôo* e similares.

Obrigações e Restrições: o Deus da Traição despreza demonstrações de confiança. Os personagens não recebem Premiação Completa se, a qualquer momento, usarem magias ou habilidades para ajudar seus companheiros. Isso inclui qualquer magia benéfica lançada sobre outra pessoa que não seja o próprio conjurador, ou habilidades como Inspirar Coragem, Música de Proteção, Aura de Coragem e outras que beneficiam aliados. No entanto, atacar um inimigo que esteja lutando contra um aliado não viola as Obrigações e Restrições.

Encontros Aleatórios

Sszzaas fez deste lugar um inferno miserável, e tratou de trancar aqui numerosas pessoas e criaturas que por algum motivo o desagradaram. Estes infelizes são imunes ao veneno das serpentes, mas mesmo assim sofrem a dor de suas picadas — vivendo assim em agonia por séculos, incapazes até mesmo de tirar a própria vida. Quase insanos, eles vagam desesperados pela masmorra em busca de uma fuga.

Grande parte dos habitantes da masmorra é formada por homens-serpente nativos do Reino de Sszzaas, que tentaram usurpar sua liderança — mas foram estúpidos o bastante para ser

apanhados. Embora não confiem uns nos outros, eles formaram um pequeno culto e patrulham os corredores em busca de inimigos ou vítimas para sacrifícios, tentando assim conseguir o perdão do Grande Corruptor.

Outras criaturas aparentadas com serpentes também circulam pela masmorra, atacando os aventureiros assim que os encontram. Monstros rastejantes de tamanho Grande ou menor, como nagas e outras cobras, ficam quase totalmente ocultos em meio à massa de serpentes. Recebem um bônus de circunstância de +8 em testes de Esconder-se e Furtividade. Além disso, enquanto permanecem no chão, recebem camuflagem total (ataques contra elas têm 50% de chance de falha).

Os oponentes mais perigosos nesta masmorra, entretanto, são os dragões negros. Eles quase nunca são encontrados em suas formas verdadeiras — vivem disfarçados, muitas vezes em meio a homens-serpente e outras criaturas, que nem mesmo suspeitam do "companheiro". Eles adotam suas formas reais apenas quando desmascarados ou forçados a lutar.

Para cada meia hora na masmorra, role 1d6. Com um resultado 1, um encontro acontece. Role 1d100 na seguinte tabela:

01-15) 1 hidra de lerne (12 cabeças, com corpo de serpente, sem patas).

16-30) 2d6 nagas espirituais (20 DVs).

31-50) 1d8+2 homens-serpente cultistas.

51-70) 2d8+2 homens-serpente cultistas.

71-85) 1d8+2 medusas (rangers, 6° nível).

86-95) 2d6 nagas negras (20 DVs cada).

96-00) 1 dragão negro adulto (metamorfoseado e infiltrado entre outras criaturas; role novamente).

Os homens-serpente nativos do Reino de Sszzaas são muito parecidos com yuan-tis do tipo Abominação: uma cobra enorme, com braços e tronco humanos. Além dos poderes normais descritos no *Livro dos Monstros*, os homens-serpente podem assumir uma aparência humana (ou humanóide) através de sua habilidade de *Disfarce Ilusório*.

Um típico homem-serpente cultista de Sszzaas tem as seguintes habilidades:

Cultista de Sszzaas: homem-serpente ladino 4/feiticeiro 4; ND 15; humanóide monstruoso (Grande); CM; DVs 9d8+6d6+4d4+51; PVs 122; Inic. +8; Desloc.6m, natação 6m, escalar 6; CA 29 (-1 tamanho, +4 Des, +10 natural, +3 *Anel de Proteção*, +3 *Braçadeiras da Armadura*); corpo-a-corpo +16/+11/+6, à distância +17/+12/+7; +19/+14/+9 *falcione +3* (dano 2d4+6, dec.15-20, x2) ou +19/+14/+9 *adaga +3* (dano 1d4+6) ou +20/+15/+10 *Arco Curto Composto Reforçado* (+2) *+3* (dano 1d6+6) ou +16 mordida (dano 2d6+6 e veneno); Espaço: 3m; Alcance: 1,5m; Ataques Especiais: Habilidades Similares a Magia, Veneno, Agarrar Aprimorado, Constrição (1d6+6); Qualidades Especiais: Habilidades Similares a Magia, Disfarce Ilusório; Fort +11, Ref +20, Vont +19; For 16 (+3), Des 18 (+4), Cons 16 (+3), Int 23 (+6), Sab 20 (+5), Car 19 (+4); **Perícias:** Acrobacia +11, Arte da Fuga +11, Blefar +14, Concentração +19, Conhecimento (arcano) +22, Conhecimento (religião) +12, Diplomacia +13, Equilíbrio +12, Escalar +15, Esconder-se +13, Furtividade +12, Identificar Magia +13, Intimidar +11, Natação +10, Observar +20, Obter Informação +11, Ouvir +17, Procurar +13, Saltar +10, Sentir Motivação +12; **Talentos:** Combater às Cegas (bônus), Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Magia Silenciosa, Magias em Combate, Prontidão (bônus), Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Sucesso Decisivo Aprimorado: Falcione.

Magias Arcanas por dia: 6 truques, 7 magias de 1° nível, 4 magias de 2° nível (CD 14 + nível da magia).

Magias conhecidas: Truques: *Brilho, Mãos Mágicas, Pasmar, Prestidigitação, Raio de Gelo, Som Fantasma;* 1° nível: *Área Escorregadia, Escudo Arcano, Mísseis Mágicos;* 2° nível: *Flecha Ácida.*

Psiquismo (SM): os homens-serpente possuem as mesmas habilidades de Psiquismo dos yuan-ti, mas são consideradas Habilidades Similares a Magia, e não poderes psíquicos. Exceto por este detalhe, funcionam exatamente como descrito no *Livro dos Monstros.*

Habilidades Similares a Magia: 1/dia – *Causar Medo, Constrição, Escuridão Profunda, Metamorfosear Outros, Neutralizar Venenos, Sugestão* e *Transe Animal.* Estas habilidades funcionam como magias conjuradas por um feiticeiro de 8° nível (CD 14 + nível da magia).

Disfarce Ilusório: os homens-serpente podem adquirir um disfarce ilusório, assumindo uma aparência humana, como se estivesse sob efeito da magia *Transformação Momentânea*, mas sem limite de duração.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade, o homem-serpente precisa atingir um alvo Médio ou menor com um ataque (que não provoca ataques de oportunidade do alvo). Caso prenda o alvo, poderá usar a constrição.

Constrição (Ext): um homem-serpente causa 1d6+6 de dano automático caso obtenha um sucesso em um teste de Agarrar contra criaturas Médias ou menores.

Veneno (Ext): inoculação através da mordida, teste de Fortitude (CD 17), dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Constituição.

Perícias: os homens-serpente sob efeito do *poder camaleônico* recebem bônus de circunstância de +8 em testes de Esconder-se.

Equipamento: *Falcione +3, Adaga +3, Arco Curto Composto Reforçado* (+2) *+3*, 20 *Flechas +1, Anel da Proteção +3, Anel de Piscar, Braçadeiras da Armadura +3, Manto da Resistência +3, Varinha de Agilidade Felina* (20 cargas), *Varinha de Toque Vampírico* (20 cargas), 3 *Poções de Curar Ferimentos Graves, Poção de Velocidade.*

1) Câmaras do Veneno

Nestes aposentos, além das serpentes, existe uma outra ameaça ambiental: uma névoa densa e venenosa preenche completamente o lugar, como uma magia *Névoa Mortal* conjurada por um

feiticeiro de 20º nível.

A névoa mata automaticamente qualquer criatura com menos de 3 Dados de Vida. Criaturas com 4 a 6 DVs fazem um teste de Fortitude por rodada (CD 23), morrendo em caso de falha ou sofrendo 1d10 pontos de dano em caso de sucesso. Criaturas com mais de 6 DVs também fazem um teste de Fortitude por rodada (CD 23), sofrem 1d10 pontos de dano em caso de falha e nenhum efeito em caso de sucesso. As serpentes e outros habitantes da masmorra são imunes a esses efeitos.

Também é difícil enxergar através da névoa. Qualquer forma de visão é obscurecida, incluindo Visão no Escuro, a até 1,5m. Criaturas dentro desse alcance têm meia camuflagem (ataques contra ela têm 20% de chance de falha), e aquelas acima desse alcance têm camuflagem total (50% de chance de falha). Monstros que sejam imunes ao veneno e tenham outras formas de orientação (como os dragões negros) preferem emboscar os aventureiros nestas câmaras.

2) Altar Profano

Nesta ampla câmara, uma plataforma circular de pedra eleva-se 1m acima do chão, oferecendo um pouco de piso firme fora do alcance das serpentes. No centro, há uma coluna de pedra com o aspecto de uma serpente enrodilhada. Acorrentada a essa coluna está uma fêmea humanóide, pertencente a uma raça pouco familiar aos aventureiros: uma elfa negra.

A prisioneira mostra sinais de tortura recente, e está cercada por 1d6+2 homens-serpente, que olham surpresos para os recém-chegados. Um deles, armado com um punhal, parecia prestes a matar a elfa. Ele agora volta a lâmina na direção dos aventureiros:

— *Detenham-nosss! Elesss não podem interromper o sssacrifíssscio. O gloriossso Sszzaasss nosss perdoará!*

A cena pode fazer parecer que os heróis estão salvando uma vítima inocente — mas tudo não passa de uma farsa elaborada. A elfa-negra é na verdade Kuroryuh, um dragão negro fêmea, e também líder do culto. Ela, da mesma forma que os homens-serpente, planeja derrotar e sacrificar os Libertadores como uma oferenda ao Grande Corruptor, esperando assim receber a liberdade.

Todos os homens-serpente estão sob efeito de *Força do Touro* e *Agilidade Felina* (os ajustes já estão incluídos em suas fichas a seguir). Kuroryuh está sob efeito de *Dissimular Tendência*. Enquanto seus servos atacam de formas convencionais, a dragoa mantém seu disfarce enquanto for possível, tentando prejudicar os aventureiros sem ser notada. Ela usará seus talentos Magia Silenciosa e Magia sem Gestos para *Imobilizar Pessoas* ou *Dissipar Magia* em oponentes que pareçam mais perigosos. Se falhar, vai *Invocar Criaturas* (serpentes demoníacas) para auxiliar seus aliados. E se perceber que os homens-serpente vão perder a luta, tentará *Enfeitiçar Pessoas* para assegurar que seus "salvadores" não tentem atacá-la.

Aventureiros (ou jogadores!) experientes podem suspeitar da situação. Apenas neste caso, o Mestre faz em segredo testes de Sentir Motivação para os aventureiros, re-

sistidos contra testes de Blefar para a dragoa.

Caso seja desmascarada, Kuroryuh quebra as algemas sem esforço (uma ação livre) e assume sua forma verdadeira para lutar. No entanto, se puder manter o disfarce, a "elfa" aceita ser "salva" e pede para acompanhar o grupo — na verdade esperando uma chance de matá-los. Ela tentará fazer isso quando forem atacados por monstros errantes, ou quando passarem por uma das câmaras de veneno (área 1), ou ainda durante o confronto contra o Guardião (a seguir).

Cultistas de Sszzaas: homem-serpente ladino 4/feiticeiro 4; ND 15; humanóide monstruoso (Grande); CM; DVs 9d8+6d6+4d4+51; PVs 122; Inic. +9; Desloc.6m, natação 6m, escalar 6; CA 30 (–1 tamanho, +5 Des, +10 natural, +3 *Anel de Proteção*, +3 *Braçadeiras da Armadura*); corpo-a-corpo +17/+12/+7, à distância +18/+13/+8; +30/+15/+10 *falcione +3* (dano 2d4+7, dec.15-20, x2) ou +20/+15/+10 *adaga +3* (dano 1d4+7) ou +21/+16/+11 *Arco Curto Composto Reforçado* (+2) *+3* (dano 1d6+6) ou +16 mordida (dano 2d6+7 e veneno); Espaço: 3m; Alcance: 1,5m; Ataques Especiais: Habilidades Similares a Magia, Veneno, Agarrar Aprimorado, Constrição (1d6+7); Qualidades Especiais: Habilidades Similares a Magia, Disfarce Ilusório; Fort +11, Ref +21, Vont +19; For 19 (+4), Des 21 (+5), Cons 16 (+3), Int 23 (+6), Sab 20 (+5), Car 19 (+4); **Perícias:** Acrobacia +11, Arte da Fuga +11, Blefar +14, Concentração +19, Conhecimento (arcano) +22, Conhecimento (religião) +12, Diplomacia +13, Equilíbrio +13, Escalar +16, Esconder-se +14, Furtividade +12, Identificar Magia +13, Intimidar +12, Natação +11, Observar +20, Obter Informação +11, Ouvir +17, Procurar +13, Saltar +11, Sentir Motivação +12; **Talentos:** Combater às Cegas (bônus), Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Magia Silenciosa, Magias em Combate, Prontidão (bônus), Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Sucesso Decisivo Aprimorado: Falcione.

Magias Arcanas por dia: 6 truques, 7 magias de 1° nível, 4 magias de 2° nível (CD 14 + nível da magia).

Magias conhecidas: Truques: *Brilho, Mãos Mágicas, Pasmar, Prestidigitação, Raio de Gelo, Som Fantasma;* 1° nível: *Área Escorregadia, Escudo Arcano, Mísseis Mágicos;* 2° nível: *Flecha Ácida.*

Psiquismo (SM): os homens-serpente possuem as mesmas habilidades de Psiquismo dos yuan-ti, mas são consideradas Habilidades Similares a Magia, e não poderes psíquicos. Exceto por este detalhe, funcionam exatamente como descrito no *Livro dos Monstros.*

Habilidades Similares a Magia: 1/dia – *Causar Medo, Constrição, Escuridão Profunda, Metamorfosear Outros, Neutralizar Venenos, Sugestão* e *Transe Animal.* Estas habilidades funcionam como magias conjuradas por um feiticeiro de 8° nível (CD 14 + nível da magia).

Disfarce Ilusório: os homens-serpente podem adquirir um disfarce ilusório, assumindo uma aparência humana, como se estivesse sob efeito da magia *Transformação Momentânea,* mas sem limite de duração.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade, o homem-serpente precisa atingir um alvo Médio ou menor com um ataque (que não provoca ataques de oportunidade do alvo). Caso prenda o alvo, poderá usar a constrição.

Constrição (Ext): um homem-serpente causa 1d6+7 de dano automático caso obtenha um sucesso em um teste de Agarrar contra criaturas Médias ou menores.

Veneno (Ext): inoculação através da mordida, teste de Fortitude (CD 17), dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Constituição.

Perícias: os homens-serpente sob efeito do *poder camaleônico* recebem bônus de circunstância de +8 em testes de Esconder-se.

Equipamento: *Falcione +3, Adaga +3, Arco Curto Composto Reforçado* (+2) *+3*, 20 *Flechas +1, Anel da Proteção +3, Anel de Piscar, Braçadeiras da Armadura +3, Manto da Resistência +3, Varinha de Agilidade Felina* (20 cargas), *Varinha de Toque Vampírico* (20 cargas), 3 *Poções de Curar Ferimentos Graves, Poção de Velocidade.*

Kuroryuh: dragão negro (fêmea) adulto, feiticeiro 10: ND 21; Dragão (Grande – Água); CM; DVs 19d12+10d4+116; PVs 265; Inic. +5; Desloc.18m, vôo 45m (ruim), natação 18m; CA 28 (–1 tamanho, +1 Des, +18 natural); corpo-a-corpo +29, à distância +24; +30 mordida (2d6+6), +27 garras x2 (dano 1d8+3), +27 asas x2 (dano 1d6+3), +27 golpe com a cauda (dano 1d8+3); Ataques Especiais: Sopro, Presença Aterradora, Magias, Habilidades Similares a Magia; Qualidades Especiais: RD 5/magia, Imunidades (ácido, Paralisia, Sono), RM 18, Percepção às Cegas, Sentidos Aguçados; Fort +18, Ref +15, Vont +19; For 23 (+6), Des 12 (+1), Cons 18 (+4), Int 11, Sab 12 (+1), Car 17 (+3); **Perícias:** Blefar +28, Concentração +34, Conhecimento (arcano) +22, Conhecimento (religião) +10, Diplomacia +27, Escalar +10, Identificar Magia +30, Observar +12, Ouvir +12, Procurar +10; **Talentos:** Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (mordida), Elevar Magia, Foco em Perícia: Blefar, Iniciativa Aprimorada, Magia Silenciosa, Magias em Combate, Magias sem Gestos, Prontidão, Separar.

Sopro (Sob): rajada de ácido (uma linha de 24m de comprimento), que causa 12d6 de dano. Um teste de Reflexos (CD 25) reduz o dano pela metade.

Presença Aterradora (Sob): qualquer criatura com menos de 29 Dados de Vida, que esteja a 60m do dragão, deve obter sucesso em um teste de Vontade (CD 28) ou será afetada por esta habilidade (mais detalhes no *Livro dos Monstros*).

Habilidades Similares a Magia: 3/dia – *Escuridão.* 1/dia – *Corromper Água.* Estas habilidades funcionam como magias conjuradas por um feiticeiro de 3° nível (CD 13 + nível da magia).

Imunidades (Ext): Imune a efeitos de sono e paralisia.

Magias Arcanas (como dragão) por dia: 6 truques, 6 magias de 1° nível (CD 13 + nível da magia).

Magias conhecidas: Truques: *Brilho, Ler Magias, Mãos Mágicas, Pasmar, Som Fantasma;* 1° nível: *Enfeitiçar Pessoas, Hipnotismo, Transformação Momentânea.*

Magias Arcanas (como feiticeira) por dia: 6 truques, 7 magias de 1° nível, 7 magias de 2° nível, 7 magias de 3° nível, 5 magias de 4° nível, 3 magias de 5° nível (CD 13 + nível da magia).

Magias conhecidas: Truques: *Abrir/Fechar, Consertar, Detectar Magia, Globos de Luz, Luz, Prestidigitação, Raio de Gelo, Resistência, Romper Morto-Vivo;* 1° nível: *Alarme, Enfeitiçar Pessoas, Mísseis Mágicos, Raio do Enfraquecimento, Toque Macabro;* 2° nível: *Agilidade Felina, Flecha Ácida, Força de Touro, Reflexos;* 3° nível: *Dissipar Magia, Imobilizar Pessoas, Sugestão;* 4° nível: *Invocar Criaturas IV, Pele Rochosa;* 5° nível: *Névoa Mortal.*

Equipamento: *Varinha de Invocar Criaturas, Varinha de Dissimular Tendência.*

3) O Guardião Traidor

A revelação do Guardião desta masmorra reserva uma grande surpresa para os aventureiros.

Não há serpentes nesta câmara — elas não se aproximam daqui, sumindo a poucos metros da entrada. As mesmas tochas de *Chama Contínua* emprestam uma iluminação lúgubre ao aposento, que parece quase completamente vazio. Apenas duas coisas chamam a atenção: o círculo místico de *Viagem Planar* no chão; e uma criatura humanóide em trajes negros, de costas para a entrada.

— *Eu aguardava sua chegada, Libertadores* — ele diz, com uma voz terrivelmente familiar. Então volta-se para os recém-chegados, exibindo um rosto também conhecido.

O Guardião tem a aparência exata de um dos aventureiros, incluindo seus equipamentos. É uma cópia quase idêntica, exceto pelos fatos de que usa vestes negras (armadura, elmo, capa, manto...) e tem olhos completamente negros.

(Mestre, escolha agora aquele que parece o mais poderoso ou saudável entre os personagens jogadores. Ele passa a ser conhecido, daqui em diante, como o personagem-alvo.)

O Guardião tem estatísticas de jogo exatamente iguais ao personagem-alvo, e tem consigo as mesmas armas, equipamentos e outros itens. No entanto, ele tem Pontos de Vida completos e não está sob qualquer efeito debilitante ou nocivo que porventura esteja afetando o personagem-alvo neste momento. Caso o alvo seja um conjurador, o Guardião também terá lançado sobre si mesmo suas melhores magias de proteção.

— *Isso mesmo* — ele anuncia, apontando para seu "sósia" antes de atacar. — *Para vencer este desafio, o Grande Sszzaas ordena uma traição. Vocês devem trair seu próprio companheiro.*

O Guardião ataca, empregando as melhores táticas do personagem-alvo. E assim que a luta começa, os aventureiros percebem um novo e terrível segredo...

Qualquer ataque bem-sucedido contra o Guardião não o afeta como deveria, mas afeta o personagem-alvo! Um golpe de espada contra o Guardião abre um ferimento no alvo, bem no ponto correspondente ao ataque. E qualquer magia bem-sucedida lançada contra ele (se falhar em seu teste de resistência) na verdade afeta o personagem-alvo.

Infelizmente, o oposto não acontece. Dano e efeitos nocivos contra o personagem-alvo NÃO afetam o Guardião. Existe apenas uma forma de deter este inimigo: quando o personagem-alvo fica inconsciente, ou com 0 Pontos de Vida, o "efeito espelho" termina e o Guardião se torna vulnerável a ataques de forma normal.

Este é o desafio de Sszzaas — para ativar o portal e avançar até a próxima masmorra, os Libertadores devem trair um de seus companheiros! A dificuldade nesta luta está em perceber rapidamente a estratégia correta para derrotar o Guardião, antes que ele consiga destruir os Libertadores.

Quando o Guardião é destruído, seu corpo e equipamentos (incluindo itens mágicos "clonados") desaparecem. O portal é ativado. Os aventureiros (provavelmente após ressuscitar o personagem-alvo) podem seguir para o desafio seguinte.

Parte 16

O Desafio de Keenn

ND médio da masmorra: 20

Premiação Sugerida: 17.200 XP

Premiação Completa: 26.000 XP

Esta masmorra lembra o interior de uma fortaleza ou torre de guerra — o lugar parece preparado para uma batalha iminente. Tochas de *Chama Contínua* nos corredores e magias de *Luz do Dia* nos aposentos oferecem iluminação normal, e o ar parece carregado com o cheiro de metal novo. Em praticamente todas as paredes há suportes contendo armas, armaduras e escudos. São centenas e centenas de peças, fazendo da masmorra inteira um verdadeiro arsenal.

Todas as peças disponíveis no *Livro do Jogador*, sem exceção (incluindo peças desconhecidas pelos aventureiros, e quaisquer outras que o Mestre deseje), podem ser encontradas aqui com um teste bem-sucedido de Procurar, com as seguintes Classes de Dificuldade:

- Armas simples, armaduras leves, escudos pequenos: CD 10
- Armas comuns, armaduras médias, escudos grandes: CD 15
- Armas exóticas, armaduras pesadas, escudo de corpo: CD 20

Cada tentativa de Procurar consome 2d10 minutos quando o personagem examina tudo atentamente, sem fazer qualquer outra coisa — movendo-se metade de seu deslocamento normal, e sofrendo um redutor de circunstância de –4 em testes de Observar e Ouvir para qualquer outra coisa. Procurar um item casualmente durante a exploração da masmorra, sem ficar desatento a perigos, aumenta a CD em +5.

Versões maiores ou menores de peças normais (para personagens de tamanho Grande ou Pequeno) também existem aqui, mas a CD para Procurar aumenta em +10. Cada novo incremento de tamanho aumenta a CD em +10 (por exemplo, CD +20 para encontrar um item próprio para um personagem Enorme ou Miúdo).

Todas as peças são encantadas, com um bônus mágico ou habilidades especiais variando de +1 a +4. Infelizmente, algumas também podem ser malditas, com um redutor de –1 a –2. Role 1d6 para cada peça: um resultado 1 a 4 significa um bônus correspondente de +1 a +4, enquanto resultados 5 ou 6 significam, respectivamente, um redutor de –1 ou –2.

Formas convencionais de identificar itens mágicos funcionam normalmente, exceto Conhecimento de Bardo — pois nenhuma destas peças é conhecida, todas foram criadas apenas para uso aqui. Embora todas possam ser usadas ou levadas pelos aventureiros, elas perdem seus bônus mágicos quando deixam a masmorra, tornando-se peças comuns de qualidade obra-prima.

Câmaras maiores também contêm armas e armaduras. Algumas apresentam grandes estátuas e tapeçarias, exibindo guerreiros em armaduras pesadas ou empunhando grandes armas — quase sempre humanos, anões, minotauros, ogres e membros de outras raças brutais. Algumas destas raças não existem em Arton, lembrando seres extraplanares de algum tipo. Outros aposentos lembram locais de descanso para combatentes, com divãs, leitos, mesas com banquetes e servos. No entanto, quase todas as câmaras têm espaço suficiente para uma boa luta quando a oportunidade surge.

Obrigações e Restrições: para receber a Premiação Completa, os aventureiros não devem utilizar nesta masmorra absolutamente nenhuma forma de cura mágica — seja por magia, poções, pergaminhos ou itens. É permitida apenas cura natural, por descanso ou uso da perícia Cura. Usufruir a cura mágica oferecida pelos *Banquetes de Heróis* existentes na masmorra não viola as Obrigações e Restrições.

Encontros Aleatórios

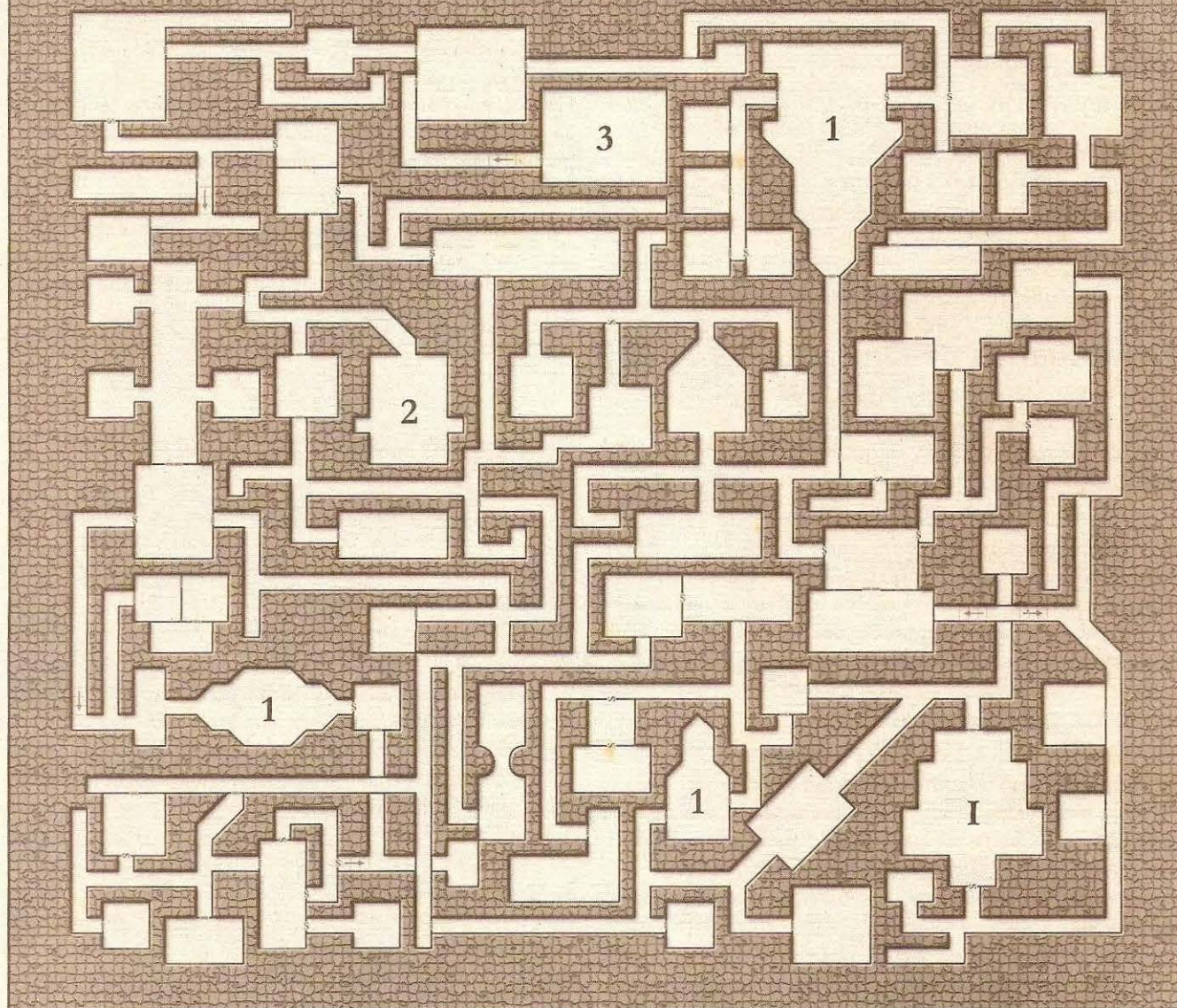
A masmorra é habitada principalmente por guerreiros, bárbaros e monges, de ambos os sexos e nível elevado, que vivem aqui por uma razão especial...

Em Werra, o Reino de Keenn, uma vez a cada século acontece um grande torneio. Os maiores campeões de todo o multiverso viajam através dos planos para lutar entre si, competindo pelo prêmio máximo — pertencer ao Panteão. A luta final de cada torneio é sempre travada entre o campeão e o grande Keenn em pessoa, e aquele que um dia derrotá-lo será aclamado como o novo Deus da Guerra. Assim, é natural que as criaturas mais poderosas da existência (especialmente deuses menores) lutem no torneio.

No entanto, é raro qualquer combatente chegar às finais. Todas as lutas são até a morte, e não é permitido aos derrotados serem ressuscitados. Além disso, antes de lutar contra Keenn, o campeão deve enfrentar alguns de seus generais — incluindo Lamashtu, a Rainha dos Massacres, e outros seres igualmente poderosos.

(Há rumores de que Mestre Arsenal, o sumo-sacerdote de Keenn, conquistou a invencível espada mágica *Holy Avenger* justamente com o intuito de participar do torneio e vencer o Deus da Guerra. Mas isso é uma outra história...)

Esta masmorra, assim como outros locais em Werra, tem sido usada para sediar uma espécie de torneio eliminatório. Lutadores de Arton e outros lugares foram trazidos até aqui para aumentar suas habilidades lutando entre si, e a cada século os melhores são selecionados. Portanto, embora os combatentes da masmorra sejam muito poderosos, ainda não atingiram o nível necessário para desafiar Keenn (apenas personagens e criaturas de nível épico são aceitos).

Os lutadores passam seus dias treinando, lutando entre si, ou descansando. Com o passar dos séculos, alguns foram designados para o torneio, e outros vieram para ocupar seus lugares. Alguns poucos foram mortos. Os feridos acabam cedo ou tarde curando-se graças ao tratamento dos servos e aos banquetes mágicos disponíveis em vários aposentos.

Uma vez que a masmorra abriga lutadores de variadas classes e tendências, com o tempo muitos deles reuniram-se em grupos formados por aventureiros de raças, técnicas e interesses comuns. Alguns grupos são formados por monges benevolentes, outros por bárbaros sanguinários, e outros ainda por tradicionais anões guerreiros — embora grupos mistos também existam. Todos usam as melhores peças disponíveis (com bônus de +4), uma vez que tiveram séculos para escolher!

Como parte de seu "treino", todos os combatentes nesta masmorra estão prontos para enfrentar os aventureiros — pois Keenn prometeu que qualquer vitorioso sobre os Libertadores poderia participar do torneio. Alguns lutarão até a morte, mas quase todos desistem quando ficam muito feridos (com PVs iguais a seu valor de Constituição ou menos).

O Mestre pode povoar a masmorra com bárbaros, guerreiros e monges, de 15° a 18° nível (14+1d4 para determinar), pertencentes às raças apresentadas no *Livro do Jogador* e quaisquer outras. Humanos, anões e meio-orcs são mais comuns, mas combatentes de todos os tipos e mundos podem ser encontrados nestes corredores.

Para maior praticidade (afinal, não é fácil construir fichas de PdMs de níveis elevados...), a seguinte tabela de Encontros Aleatórios contém apenas PdMs comuns encontrados no *Livro do Mestre* — exceto pelo fato de que todos devem usar armas, armaduras

e/ou escudos +4. Você pode incluir quaisquer outros livremente, até mesmo adotando combinações exóticas como monges meio-orcs, elfos bárbaros ou anões rangers.

Role 1d6 para cada meia hora de permanência na masmorra. Um resultado 1 ou 2 indica que um encontro acontece. Role 1d100 na seguinte tabela:

01-19) 1d4+1 guerreiros humanos.

20-25) 1d4+1 bárbaros humanos.

26-40) 1d4+1 monges humanos.

41-55) 1d4+1 guerreiros anões.

56-70) 1d4+1 guerreiros meio-orcs.

71-90) 1d4+1 bárbaros meio-orcs.

91-95) 1-2 servos (bardos ou especialistas de 4º nível; veja adiante)

96-00) Harkash (veja adiante) ou role novamente.

1) Santuários de Descanso

Ainda que os combatentes de Keenn passem grande parte do tempo treinando, ninguém vive apenas de lutar. Assim, o Deus da Guerra preparou estes aposentos para o repouso de seus futuros campeões entre as batalhas.

A decoração é formada por colunas, arcos, estátuas e — como no resto da masmorra — muitas armas e armaduras. Grandes sofás, divãs e almofadas de seda estão ali para acolher guerreiros cansados. Com esse mesmo objetivo há eventuais piscinas de água quente e até mesmo alguns pomares. Fartos banquetes estão disponíveis em mesas enormes todos os dias, oferecendo os mesmos benefícios de um *Banquete de Heróis*.

Os santuários também são habitados por servos não-combatentes: humanos, elfos, meio-elfos e outros, homens e mulheres, sempre de boa aparência. Quase todos são escravos, membros de raças ou povos conquistados. São especialistas (todos com +7 graduações em Cura) e bardos (+7 graduações em Atuação), todos designados por Keenn para entreter e cuidar dos guerreiros. Uma vez que desobedecer qualquer ordem pode resultar em espancamento, tortura ou mesmo morte, estes servos atendem a todos os desejos dos combatentes. Os bardos cantam e dançam para seus mestres, enquanto os especialistas servem comida e bebida, ou tratam de ferimentos. Submissos, eles aceitam cumprir qualquer ordem dos aventureiros — a menos que um habitante da masmorra ordene o contrário.

Não é comum ocorrerem lutas nos santuários, mas Libertadores encontrados aqui por combatentes serão atacados de qualquer forma, mesmo que o lugar inteiro seja destruído!

2) Covil de Harkash

Exceto pelo próprio Guardião, o diabo cornugon Harkash é possivelmente o lutador mais poderoso na masmorra. Enquanto os demais guerreiros não têm aposentos próprios, ele tomou este santuário pela força e remodelou o lugar de acordo com seus desejos malignos: armas sujas de sangue, esqueletos, aparelhos de tortura, imagens profanas e uma grande cama de brasas formam a maior parte da "mobília". Além disso, duas belas erynies (conjuradas e aprisionadas aqui por ele) são mantidas aqui para seu prazer.

Harkash é também o único habitante da masmorra com tesouros pessoais, quase sempre tomados pela força. Embora não tenha aliados, o cornugon em geral consegue destruir qualquer oposição conjurando outros diabos. Ele sempre mata seus oponentes, exibindo seus crânios e ossos como decoração em seu covil. Poucos ousam desafiá-lo ou até mesmo treinar com ele. Harkash era, portanto, o mais provável próximo candidato ao Torneio de Keenn — mas a súbita chegada dos Libertadores e o prêmio proposto por sua derrota mudaram esse fato. Ele não vai permitir que outros roubem seu lugar.

Com a chegada dos aventureiros, Harkash passa a circular ativamente pelos corredores e câmaras à sua procura. Caso seu covil seja encontrado antes, ele fica sabendo do fato devido à sua telepatia com as erinyes e retorna em 2d6 rodadas (voando, pois a habilidade de *Teletransporte Exato* dos cornugons não funciona aqui). As erinyes o odeiam e, se acreditarem que os Libertadores podem destruí-los, farão tudo para ajudá-los.

Harkash: cornugon guerreiro 3; ND 19; extraplanar (Grande – Mal, Leal); LM; DVs 15d8+3d10+126; PVs 210; Inic. +11; Desloc. 6m, vôo 15m; CA 38 (–1 tamanho, +7 Des, +19 natural, +3 *Anel de Proteção*); corpo-a-corpo +28/+23/+18, à distância +25/+20/+15; +35/+30/+24 *Montante +5* (dano 2d8+19, mais Atordoamento), +23 mordida (dano 2d8+5), +23 cauda (2d6+5 mais Ferimento Infernal) ou +28 garras x2 (dano 2d6+10), +23 mordida (dano 2d8+5), +23 cauda (2d6+5 mais Ferimento Infernal); Espaço: 3m; Alcance 3m (6m com corrente com cravos), Ataques Especiais: Aura de Medo, Ferimento Infernal, Habilidades Similares a Magia, Atordoamento, Invocar Diabo; Qualidades Especiais: Habilidades Similares a Magia, RD 10/bem ou prata, Visão no Escuro 18 m., Imunidades (Fogo e Veneno), Resistência 10 contra Ácido e Frio, Regeneração 5, Ver na Escuridão, RM 28, Telepatia 30m.; Fort +19, Ref +17, Vont +16; For 31 (+10), Des 25 (+7), Cons 25 (+7), Int 14 (+2), Sab 18 (+4), Car 22 (+6); **Perícias:** Blefar +24, Concentração +24, Diplomacia +10, Disfarces +6 (+8 atuando), Escalar +30, Esconder-se +21, Furtividade +23, Intimidar +29, Observar +22, Ouvir +22, Procurar +20, Saltar +14, Sentir Motivação +22, Sobrevivência +4 (+6 ao seguir rastros); **Talentos:** Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Especialização em Arma: Montante, Especialização em Arma Aprimorada: Montante, Foco em Arma: Montante, Foco em Arma Aprimorado: Montante, Iniciativa Aprimorada, Trespassar, Usar Arma Exótica: Montante, Vontade de Ferro.

Habilidades Similares a Magia: s/limite – *Dissipar o Caos, Dissipar o Bem, Círculo Mágico Contra o Bem, Imagem Persistente*; 3/dia – *Bola de Fogo, Relâmpago*. Estas habilidades funcionam como magias conjuradas por um feiticeiro de 15º nível (CD 16 + nível da magia).

Aura de Medo (Sob): Harkash pode irradiar uma aura de medo de 1,5m de raio como uma ação livre. Uma criatura na área deve obter um sucesso em um teste de Vontade (CD 25) ou sofrerá os mesmos efeitos de uma magia de *Medo* (como um

feiticeiro de 15º nível). Uma criatura que obtenha sucesso não pode ser afetada pela aura de Harkash por 24 horas. Outros demônios não são afetados por essa aura.

Atordoamento (Sob): toda vez que Harkash acerta um golpe com sua corrente com cravos, o oponente deve obter sucesso em um teste de Fortitude (CD 29) ou ficará atordoado por 1d4 rodadas. Esse efeito é uma habilidade do demônio, não da arma.

Ferimento Infernal (Sob): o dano causado por Harkash com sua cauda gera um ferimento persistente. Uma criatura ferida perde 2 Pontos de Vida adicionais a cada rodada. O ferimento não cura naturalmente e resiste a magias de cura. A perda contínua de PVs pode ser interrompida com um teste de Cura (CD 26), uma magia de *Curar Ferimentos*, ou uma magia de *Cura Completa*. Porém, um personagem tentando usar uma magia de *Curar Ferimentos* em uma criatura atingida pelo Ferimento Infernal deve obter um sucesso em um teste de nível de conjurador (CD 26) para que a magia faça efeito. Um teste de Cura bem-sucedido cessa a perda de PVs e permite que sejam recuperados.

Invocar Diabos (Sob): Harkash usou essa habilidade para conjurar duas erinyes e mantê-las presas aqui. Devido a esse fato, ele não pode mais conjurar outros diabos.

Regeneração (Ex): Harkash sofre dano normal de armas de prata e de tendência Boa, assim como magias ou efeitos com a descrição Bem.

Equipamento: *Montante +5, Profana, do Sangramento* (esta arma exótica é de tamanho Enorme, mas como Harkash possui o talento Usar Arma Exótica, ele pode usá-la com apenas uma mão, quando a empunha com as duas mãos, ele causa 2d8+24 pontos de dano), *Anel de Proteção +3*, *Anel de Refletir Magias*.

Os itens mágicos de Harkash não pertencem à masmorra, e portanto podem ser levados pelos aventureiros sem perder seus poderes.

3) Batalha Decisiva

O Guardião de Keenn foi, em vida, um dos mais poderosos clérigos de Arton. Hoje, como punição por uma derrota vergonhosa, ele está aqui apenas esperando pela própria destruição.

Nascido em Tamu-ra e mais tarde vindo para o Reinado, Destrukto foi um antigo sumo-sacerdote de Keenn, o líder de todos os clérigos da guerra. De sua fortaleza no reino de Zakharov ele comandava exércitos e conquistava cidades, além de aprimorar sua maestria como forjador de armas. Poderia ter sido um grande tirano, até ser derrotado por um forasteiro armado com peças mágicas incríveis — ninguém menos que o vilão Mestre Arsenal, que tomaria seu posto como sumo-sacerdote.

Morto em batalha, Destrukto teve sua alma enviada para Werra, onde poderia lutar pela eternidade ao lado de seu deus. Mas a derrota nas mãos de Arsenal era uma vergonha grande demais para suportar. O clérigo honrado exigiu ser castigado ou cometer suicídio, o que resultaria em sua morte final. Keenn, então, designou-o como o Guardião de sua masmorra no Labirinto de Valkaria. Ele tem vivido as últimas décadas treinando, lutando contra outros combatentes, decidido a proteger esta masmorra ou morrer tentando.

A câmara onde vive Destrukto é despojada, como um quarto de sacerdote, ainda que equipada com muitas armas e armaduras. Contém apenas uma cama dura, um baú com pertences pessoais, algumas imagens de Keenn e o símbolo de *Viagem Planar* no chão. O lugar também abriga uma forja e uma grande bigorna — o clérigo guerreiro forjou pessoalmente quase todas as armas, armaduras e escudos existentes aqui, usando antigas técnicas tamuranianas para produzir as peças mais formidáveis. Sempre amargurado com seu fracasso, ele leva uma vida severa e sem luxo, trabalhando e treinando duro. Não desfruta dos santuários de descanso, sendo apenas ocasionalmente visitado por servos que cuidam dos afazeres domésticos.

Assim que os Libertadores chegam, ele os saúda em nome do Deus da Guerra. A menos que seja atacado primeiro, ele conta sua história. E quanto termina, ataca, lutando até a morte — uma morte em batalha, com honra, com a qual ele tanto sonhava.

Mesmo sem os poderes de um sumo-sacerdote, Destrukto é um oponente incrível. Suas armas e armadura não rivalizam com o equipamento de Arsenal, mas também formam uma coleção invejável.

Destrukto: humano clérigo 10/guerreiro 10; ND 20; humanóide (Médio); LM; *DVs* 10d8+10d10+60; PVs 230; Inic. +5; Desloc.6m, CA 30 (+1 Des, +13 *Armadura de Batalha*, +3 *Anel de Proteção*, +3 *Amuleto de Armadura Natural*); corpo-a-corpo +24/+19/+14/+9, à distância +18/+13/+8/+3; +29/+29/+26/+19/+16 *Machado de Batalha +5* (dano 1d8+14, dec. 18-20, x3); Espaço: 1,5m; Alcance 1,5m, Ataques Especiais: Magias; Qualidades Especiais: Magias; Fort +22, Ref +12, Vont +16; For 24 (+7), Des 12 (+1), Cons 17 (+3), Int 10, Sab 16 (+3), Car 15 (+2); **Perícias:** Concentração +13, Identificar Magias +9, Intimidar +12, Ofícios (Armeiro) +20, Ofícios (Fazer Armaduras) +20; **Talentos:** Ataque Poderoso, Criar Armaduras e Armas Mágicas, Encontrão Aprimorado, Especialização em Arma: Machado de Batalha, Foco em Arma: Machado de Batalha, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Magias em Combate, Reflexos Rápidos, Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado: Machado de Batalha, Trespassar Aprimorado, Trespassar. **Domínios:** Destruição e Força.

Magias Divinas por dia: 6 preces; 5 magias de 1° nível mais uma do domínio; 5 magias de 2° nível mais uma do domínio; 4 magias de 3° nível mais uma do domínio; 3 magias de 4° nível mais uma do domínio, 2 magias de 5° nível mais uma do domínio. CD 13 + nível da magia.

Equipamento: *Machado de Batalha +5, Lâmina Afiada e da Velocidade* (esse machado possui uma lâmina afiado no cabo, podendo ser usado como uma arma dupla, que causa 1d6+5 pontos de dano; é uma arma exótica, mas Destrukto não precisa do talento Usar Arma Exótica para manejá-lo pois ele próprio fez a peça), *Armadura de Batalha +5, da Fortificação Pesada, Anel de Proteção +3, Amuleto de Armadura Natural +3, Cinto de Força de Gigante +4, Manto da Resistência +3.* Destrukto prefere usar apenas seu machado, mas também possui uma *espada curta +5, do sangramento.*

Com a morte de Destrukto, os aventureiros podem ficar com seus itens pessoais — que não pertencem à masmorra, e portanto podem ser levados sem perder seus poderes. O portal está ativo e leva ao desafio seguinte.

Parte 17

O Desafio de Megalokk

ND médio da masmorra: 20

Premiação Sugerida: 18.200 XP

Premiação Completa: 27.000 XP

O patrono deste desafio é o Deus dos Monstros, talvez o mais cruel e selvagem membro do Panteão. Sua masmorra lembra o covil de um predador, um monumento à selvageria e matança. Como o Desafio de Ragnar, mas muito pior!

A estrutura é formada por amplos túneis de paredes rugosas, feitas de um estranho material orgânico, escuro, semelhante ao vidro — mas também duro como aço. Examinado de perto, e com um teste bem-sucedido de Conhecimento (natureza ou os planos, CD 25), o material pode ser reconhecido como uma secreção dos operários formian. Esta raça monstruosa, semelhante a insetos sociais como formigas e cupins, espalha-se implacável através de mundos e planos para expandir seus territórios. De fato, a masmorra inteira é parte de uma antiga colônia formian, arrancada de seu mundo original e trazida até aqui por Megalokk.

Guiados por mentes alienígenas de ordem absoluta, os formians produzem túneis retos e câmaras geométricas, mantidos sempre limpos. Numerosas pistas, entretanto, sugerem que o lugar não é mais habitado apenas pelas criaturas-formiga. Ao longe, rugidos e sons de luta ecoam pelos túneis. Uma grossa camada de fezes, sangue, ossadas e outros detritos orgânicos preenche quase todos os corredores e câmaras, chegando até perto dos joelhos.

O fedor é insuportável. Assim que os aventureiros chegam, devem ser bem-sucedidos em um teste de Fortitude (CD 22) ou são atacados por náuseas violentas, e ficam enjoados durante 2d6 minutos. Um personagem enjoado não é capaz de atacar, conjurar magias, manter a concentração, ou fazer qualquer coisa que exija atenção. Pode apenas fazer um movimento simples por turno, ou uma ação equivalente a movimento.

Após 2d6 minutos, um personagem enjoado faz um novo teste (agora com CD 15) para acostumar-se ao cheiro. Se falhar, continua enjoado por mais 2d6 minutos, então faz um novo teste (CD 10). Se falhar, fica enjoado por mais 2d6 minutos e então finalmente se acostuma.

A masmorra não oferece nenhuma iluminação, exceto em lugares onde esteja especificado o contrário. Mesmo personagens com Visão na Penumbra não conseguem ver nada sem alguma fonte de luz; apenas a Visão no Escuro pode fazê-lo. Os aventureiros devem providenciar sua própria iluminação, mas fazer isso vai atrair os monstros mais facilmente (veja adiante).

O chão lamacento torna a caminhada difícil. Os personagens podem andar normalmente (com seu deslocamento normal), mas é muito difícil correr. Qualquer corrida exige sucesso em teste de Destreza ou Equilíbrio (CD 15) por rodada. Uma falha indica que o personagem cai, sem sofrer dano, mas ficando imundo — e deve fazer um novo teste de Fortitude (CD 20) para não ficar enjoado por 2d6 minutos.

Obrigações e Restrições: para receber a Premiação Completa, os aventureiros não devem usar armas ou armaduras manufaturadas de nenhum tipo. Podem usar apenas armas naturais como garras, presas ou os próprios punhos. Magias de qualquer tipo são permitidas, assim como armas criadas a partir de magia (como *Arma Espiritual*).

Encontros Aleatórios

O Deus dos Monstros não apenas tomou a colônia dos formians como sua masmorra, mas também povoou-na com todo tipo de predadores terríveis.

Ao contrário de outros deuses, Megalokk não ofereceu aos habitantes da masmorra meios mágicos para garantir sua sobrevivência ou conforto neste ambiente fechado. Apenas o ar é renovado, e mesmo assim não o bastante para ficar puro. Como alimento, os predadores devem caçar outros habitantes — promovendo assim um massacre que já durou séculos, desde que o Labirinto foi construído. Novas criaturas são continuamente criadas ou trazidas para substituir as antigas vítimas. Assim, uma cruel seleção natural pela sobrevivência do mais forte resultou em um inferno habitado pelos mais selvagens e perigosos monstros de Arton.

Com o tempo, as criaturas mais fortes estabeleceram covis e territórios nas câmaras maiores, enquanto outras vagam pelos túneis como carniceiros. Alguns formian sobreviventes podem ser encontrados aqui, tentando inutilmente recuperar o controle da colônia.

Os monstros que circulam pelos túneis estão entre os maiores e mais perigosos representantes de suas espécies; quase nenhum monstro errante tem tamanho inferior a Enorme. Uma vez que o *Livro dos Monstros* apresenta apenas os membros mais fracos e comuns de cada espécie, todos os monstros errantes usam as regras para Progressão de criaturas — o que vai exigir certa preparação do Mestre.

Aumento de tamanho afeta os valores de habilidade, Classe de Armadura, bônus de ataque e dano. Para poupar trabalho ao Mestre, a seguinte tabela de Encontros Aleatórios já inclui os ajustes necessários para as criaturas, em relação às suas estatísticas normais presentes no *Livro dos Monstros.*

Role 1d6 para cada meia hora de permanência na masmorra. Um resultado 1 ou 2 indica que um encontro acontece. Role 1d100 na seguinte tabela:

01-10) 1 otyugh Enorme (54 DVs; For +8, Des –2, Cons +4, armadura natural +3, CA–1, ataques –1).

11-20) 1 behir Imenso (27 DVs; For +8, Cons +4, armadura natural +4, CA–2, ataques –2).

21-30) 1 bulette Imenso (27 DVs; For +8, Cons +4, armadura natural +4, CA–2, ataques –2).

31-40) 1 cubo gelatinoso Imenso (24 DVs; For +8, Cons +4, armadura natural +4, CA–2, ataques –2).

41-50) 1 tendrículo Imenso (27 DVs; For +8, Cons +4, arma-

dura natural +4, CA–2, ataques –2).

51-60) 1 tríbulo brutal Enorme (24 DVs; For +8, Des –2, Cons +4, armadura natural +3, CA–1, ataques –1).

61-70) 1d4 trolls Enormes (18 DVs; For +8, Des –2, Cons +4, armadura natural +3, CA–1, ataques –1).

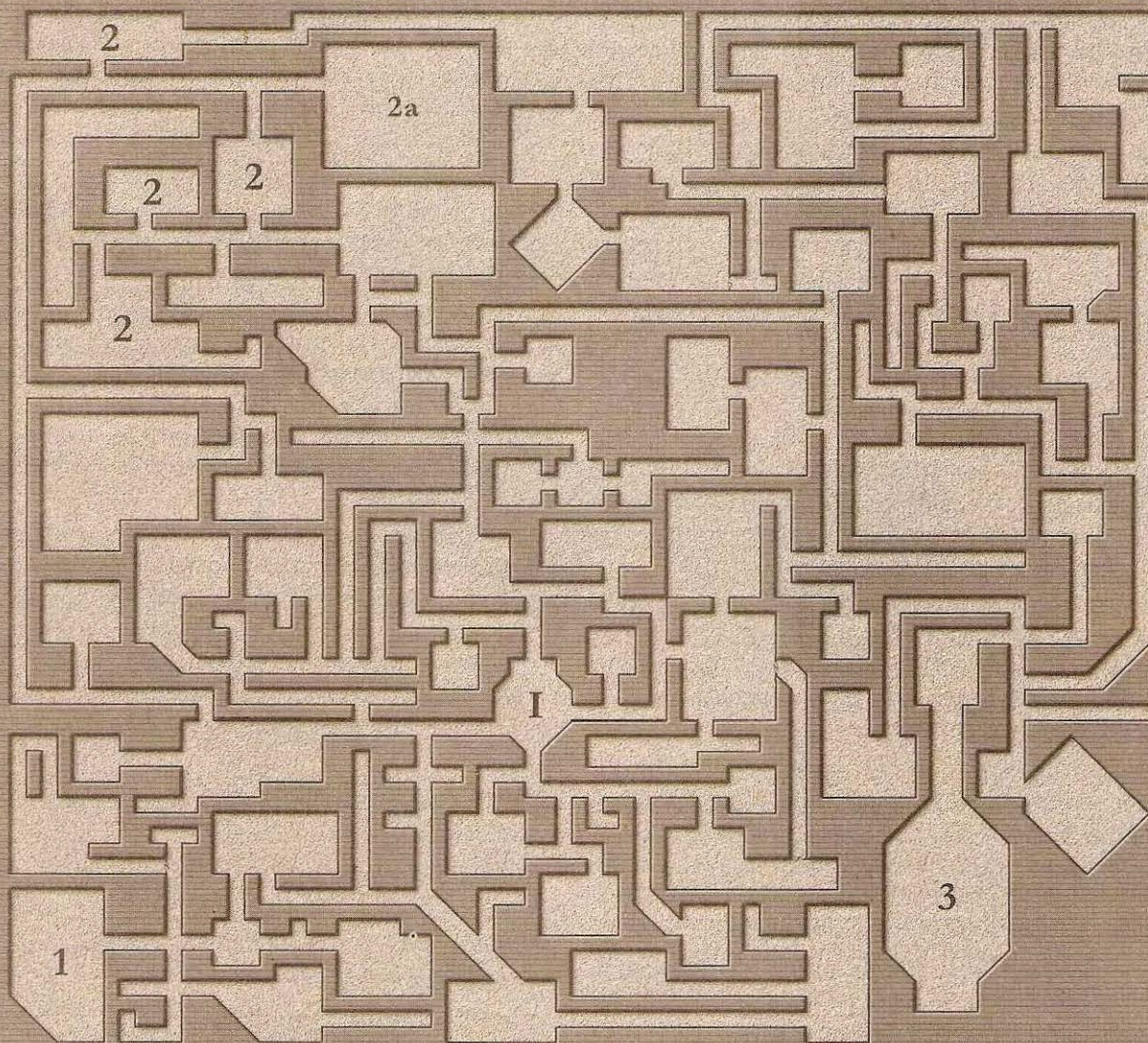
71-80) 1d4 monstros da ferrugem Grandes (15 DVs; For +8, Des –2, Cons +4, armadura natural +2, CA–1, ataques –1).

81-90) 1d6+1 guerreiros formian Grandes (12 DVs; For +8, Des –2, Cons +4, armadura natural +2, CA–1, ataques –1).

91-00) T-rex Colossal (veja adiante) ou role novamente.

1) Covil do Rei

Um dos mais poderosos predadores existentes nesta masmorra, este gigantesco tiranossauro — muito maior que qualquer outro em vários mundos — estabeleceu esta câmara como seu covil. Não muito diferente do resto do complexo, o lugar exala o fedor de matança. No entanto, aqui existem mais carcaças que em qualquer outro aposento, incluindo muitos esqueletos de criaturas Enormes, Imensas ou mesmo Colossais.

Poucos dias antes da chegada dos Libertadores, o poder de Megalokk seqüestrou um pequeno grupo de druidas de Allihanna — sua deusa-irmã e vítima, a quem ele adora maltratar. Apesar de

suas habilidades, os druidas foram aos poucos dizimados pelos monstros. A última sobrevivente, uma meio-elfa chamada Drianna, está aqui no covil do T-rex. O monstro quebrou suas duas pernas, deixando-a viva para quando estiver com fome. Ela vem usando sua varinha de *Curar Ferimentos Leves* para aliviar a dor, mas infelizmente esta magia não conserta ossos quebrados (apenas *Cura Completa* ou *Regeneração* poderia fazê-lo).

Alerta à presença de invasores por seu faro aguçado, e seguro de que nenhum outro predador tentaria invadir seu território ou roubar sua presa, o tiranossauro está agora percorrendo os túneis à caça dos Libertadores. No entanto, voltará para inspecionar seu covil a cada hora.

Tiranossauro Colossal: ND 20; animal (Colossal); N; DVs 54d8+540; PVs 783; Inic. +2; Desloc.12m; CA 23 (–8 tamanho, +2 Des, +19 natural); corpo-a-corpo +51, à distância +20; +51 mordida (dano 20d6+28, dec. 19-20, x2); Espaço: 9m; Alcance: 9m; Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, Engolir, Rugido; Qualidades Especiais: Faro, Cura Acelerada 8 ; Fort +41, Ref +33, Vont +21; For 49 (+19), Des 15 (+2), Cons 30 (+10), Int 2 (–4), Sab 16 (+3), Car 8 (–1); **Perícias:** Observar +23, Ouvir +23, Sobrevivência +21. **Talentos:** Armadura Natural Aprimorada(x5), Ataque Natural Aprimorado (mordida), Ataque Poderoso, Corrida, Encontrão Aprimorado, Foco em Arma (mordida), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos Rápidos, Tolerância, Trespassar Aprimorado, Trespassar, Ultrapassar Aprimorado, Vitalidade.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade, o tiranossauro colossal precisa atingir um oponente Enorme ou menor com sua mordida. Caso prenda a criatura, poderá tentar engoli-la

Engolir (Ext): o tiranossauro colossal pode tentar engolir uma criatura Enorme ou menor com um teste de Agarrar bem-sucedido. Uma vez dentro do monstro a vítima sofre 4d8+16 pontos de dano por esmagamento, mais 16 pontos de dano por ácido a cada rodada, devido ao suco digestivo. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar usando garras ou armas de corte Pequenas, causando 40 pontos de dano ao sistema digestivo do dinossauro (CA 20). Depois que a vítima sai, reações musculares (juntamente com a Cura Acelerada) fecham a abertura; qualquer outra criatura engolida terá que abrir seu próprio caminho. O estômago do tiranossauro colossal é capaz de comportar duas criaturas Enormes, ou quatro Grandes, oito Médias, dezesseis Pequenas, 32 Miúdas, ou 64 Mínimas ou menores.

Rugido (Ext): a cada 1d4 rodadas, como uma ação padrão, o tiranossauro colossal pode emitir um rugido assustador. Todas as criaturas num raio de 80m devem obter um sucesso em um teste de Vontade (CD 35) ou ficarão Abaladas por 2d8 rodadas. Criaturas que estiverem a 20m do tiranossauro e não obtiverem sucesso no teste de Vontade também ficarão surdas por 2d8 rodadas (nesse período não podem ser afetadas por outros rugidos).

Mordida Afiada (Ext): este monstro tem dentes muito mais afiados que um tiranossauro normal. Sua margem de sucesso decisivo é 19 a 20 em vez de apenas 20. Além disso, caso obtenha um 19 ou 20 na jogada para confirmar o sucesso decisivo, o tiranossauro colossal decepa um membro da vítima (provavelmente um braço, mas a decisão pertence ao Mestre).

Drianna: ND 3; meio-elfa druida 3; humanóide (Médio); NB; DV 3d8+3, PVs 21; Inic.+2; Desloc. 6m; CA 15 (+2 Des, +3 gibão de peles); corpo-a-corpo: +2, à distância +3, ; Espaço 1,5m; Alcance 1,5m; Ataques Especias: Magias; Qualidades Especiais: Empatia Selvagem, Magias, Senso da Natureza, Caminho da Floresta, Rastro Invisível, Traços de meio-elfo; Fort +4, Ref +3, Von +5; For 10, Des 14 (+2), Cons 13 (+1), Int 12 (+1), Sab 15 (+2), Car 10; **Perícias:** Concentração +7, Conhecimento (natureza) +7, Diplomacia +5, Identificar Magias +7, Observar +3, Ouvir +3, Procurar +2, Sobrevivência +8; **Talentos:** Escrever Pergaminho, Rastrear.

Magias de Druida por dia: 4 preces, 3 magias de 1° nível, 2 magias de 2° nível (CD 12 + nível da magia).

Equipamento: Gibão de Peles, *Varinha de Curar Ferimentos Leves* (10 cargas).

2) Colônia Formian

O complexo inteiro que forma esta masmorra foi, no passado, parte de um vasto império formian que conquistou um mundo distante. Arrancado de seu plano original e infestado de monstros gigantescos, o lugar não é mais controlado pelo povo-formiga — mas eles ainda conseguem assegurar um pequeno território, formado por estas câmaras e corredores vizinhos.

Apenas os mais poderosos formian sobreviveram, resultando em uma elite combatente formidável. Em relação às estatísticas do *Livro dos Monstros*, todos são criaturas com progressão máxima:

- Uma rainha Imensa (40 DVs; For +8, Cons +4, armadura natural +4, CA–2, ataques –2).
- 1d6+2 marechais Enormes (24 DVs; For +8, Des –2, Cons +4, armadura natural +3, CA–1, ataques –1).
- 2d6+4 sargentos Grandes (12 DVs; For +8, Des –2, Cons +4, armadura natural +2, CA–1, ataques –1).
- 3d6+8 guerreiros Grandes (12 DVs; For +8, Des –2, Cons +4, armadura natural +2, CA–1, ataques –1).
- 3d6+8 operários Médios (2 DVs).

Frágeis demais para sobreviver no ambiente hostil da masmorra, os operários são mantidos sempre junto à rainha, na câmara **2a**, que é também protegida por pelo menos quatro marechais. Formians feridos em combates contra os monstros sempre retornam a esta câmara para receber cuidados curativos dos operários.

Os formian não pensam em fugir, pois suas mentes rígidas e expansionistas não aceitam essa alternativa. Mesmo em inferioridade e longe de seu império, eles continuam tentando retomar o complexo. Assim, a rainha e seus marechais percebem a chegada dos Libertadores como uma oportunidade para triunfar sobre os outros monstros.

Caso os aventureiros sejam na maioria formados por per-

sonagens de tendência leal, os formian tentam negociar com eles — oferecendo refúgio e cura em troca da destruição dos monstros mais perigosos, como o T-rex. A rainha pode ceder até quatro sargentos e quatro guerreiros como reforço para o grupo. No entanto, os formian não toleram a presença de criaturas caóticas, e tentam matar qualquer personagem que apresente essa tendência.

3) O Observador

Estas aberrações de muitos olhos estão entre os monstros mais poderosos e temidos por aventureiros — às vezes mais que os próprios dragões. Talvez por esse motivo, Megalokk escolheu um deles como seu Guardião, aprisionando aqui um dos maiores representantes da espécie.

Com seus dez metros de diâmetro, Bhaltan é possivelmente o maior observador existente no multiverso. Em sua terra natal, era venerado e temido por muitas raças e criaturas como um deus — e não está nem um pouco feliz com o cativeiro. Impedido de deixar este lugar pelo poder de Megalokk, ele passa os séculos praticando crueldades contra qualquer criatura invasora que consiga capturar.

Este monstro se deleita com o sofrimento alheio. O covil de Bhaltan é um antro de atrocidade, capaz de revoltar mesmo o aventureiro mais embrutecido. As paredes são totalmente revestidas de criaturas petrificadas, em expressões de agonia intensa, algumas ainda exibindo sinais de tortura física. A maioria são seres extraplanares, conjurados com *Invocar Criaturas* e então transformados em pedra. Outros não tiveram tanta sorte — seus esqueletos pendem em algemas, após vidas inteiras de tortura. O monstro aprecia conjurar ou capturar criaturas diversas, e então obrigá-las a encenar espetáculos depravados para seu prazer — seja com simples intimidação, seja através de magias como *Enfeitiçar Pessoas* e *Enfeitiçar Monstros*. Suas vítimas podem ser desde seres celestiais, diabos ou demônios, até humanóides eventualmente arrastados para cá como vítimas.

Confrontado com os Libertadores, Bhaltan escolhe um adversário que pareça protegido por magia e volta contra ele seu olho central, atacando com sua mordida enquanto os olhos menores cuidam dos oponentes restantes.

Bhaltan: observador; ND 22; aberração (Imenso); CM; DVs 40d8+200; PVs 380; Inic. +4; Desloc. vôo 18m (bom); CA 25 (–4 tamanho, +19 natural); corpo-a-corpo +33, à distância +26; +27 raios ópticos (dano variável, veja a seguir), +28 mordida (dano 2d8+7) ou +33 mordida (dano 2d8+7); Espaço 4,5m; Alcance: 3m; Ataques Especiais: Raios Ópticos, Agarrar Aprimorado, Engolir; Qualidades Especiais: Cone Antimagia, RD 20/magia, RM 30, Cura Acelerada 10, Visão 360°, Vôo; Fort +19, Ref +14, Vont +30; For 24 (+7), Des 10, Cons 20 (+5), Int 20 (+5), Sab 19 (+4), Car 17 (+3); **Perícias:** Avaliação +25, Blefar +25, Concentração +25, Conhecimento (arcano) +25, Conhecimento (natureza) +25, Conhecimento (masmorras) +25, Conhecimento (os planos) +25, Conhecimento (religião) +25, Diplomacia +24, Identificar Magia +25, Intimidar +27, Observar +29, Ouvir +25, Procurar +29, Sentir Motivação +24; **Talentos:** Armadura Natural Aprimorada, Deslocamento, Esquiva, Foco em Arma: Raios Ópticos, Foco em Perícia: Intimidar, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Mobilidade, Persuasivo, Prontidão (bônus), Reflexos Rápidos, Tiro Certeiro, Tiro em Movimento, Vontade de Ferro.

Raios Ópticos (Sob): além do olho principal, no centro do corpo, Bhaltan ainda possui 12 olhos menores, cada um capaz de lançar um raio óptico que causa um efeito similar a uma magia. Ele precisa ser bem-sucedido em um ataque de toque à distância com esse raio para atingir uma vítima. Todos os efeitos têm alcance de 60m, CD 35 quando aplicável e — embora sejam habilidades sobrenaturais — são idênticas a magias lançadas por um mago de 20° nível. Bhaltan pode atacar com todos os olhos na mesma rodada, se fechar seu olho central (cancelando o efeito antimagia) e se houver alvos suficientes. Bhaltan só pode atacar um mesmo alvo com até quatro olhos diferentes por rodada. Os efeitos de cada olho são: *Carne para Pedra*, *Dedo da Morte*, *Desintegrar*, *Enfeitiçar Monstros*, *Enfeitiçar Pessoas*, *Infligir Ferimentos Críticos*, *Invocar Criaturas VII*, *Lentidão*, *Relâmpago*, *Sugestão*, *Teia*, *Telecinésia*.

Cone Antimagia (Sob): o olho central de Bhaltan emite continuamente um cone antimagia de 60m diante de sua face, com efeitos idênticos a um *Campo Antimagia* conjurado por um mago de 20° nível. Todos os poderes mágicos e sobrenaturais são anulados dentro do alcance do cone, incluindo os próprios raios ópticos de Bhaltan. Uma vez por rodada, Bhaltan precisa decidir a direção do cone, e se está ativo ou não (o monstro pode desativar o cone antimagia fechando o olho central; ele ainda pode enxergar através dos outros olhos).

Visão 360° (Ext): Bhaltan é extremamente alerta e cauteloso. Seus diversos olhos concedem um bônus racial de +4 em testes de Observar e Procurar. Ele também nunca é surpreendido e não pode ser flanqueado.

Vôo (Ext): o corpo de Bhaltan flutua naturalmente, permitindo-lhe voar com seu deslocamento normal. Ele também está sempre sob o efeito da magia *Queda Suave*.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade, Bhaltan precisa atingir um oponente Médio ou menor com sua mordida. Caso prenda a criatura, poderá tentar engoli-la

Engolir (Ext): Bhaltan pode tentar engolir uma criatura Média ou menor com um teste de Agarrar bem-sucedido. Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 2d8+5 pontos de dano por esmagamento, mais 5 pontos de dano por ácido a cada rodada, devido ao suco digestivo. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar usando garras ou armas de corte Pequenas, causando 25 pontos de dano ao sistema digestivo do monstro (CA 20). Depois que a vítima sair, reações musculares fecharão a abertura; qualquer outra vítima terá que abrir seu próprio caminho. Bhaltan é capaz de comportar duas criaturas Médias, ou quatro Pequenas, ou oito Miúdas ou menores.

Com a destruição de Bhaltan, o círculo de *Viagem Planar* no chão fica ativo. O desafio seguinte espera pelos Libertadores.

Parte 18

O Desafio de Nimb

ND médio da masmorra: quem sabe?

Premiação Sugerida: 2d12+3 x 1000 XP

Premiação Completa: 27.000 XP

Nimb é o Deus do Caos, e rival de Khalmyr pelo controle do Panteão. Seu desafio, como qualquer outra obra desta divindade insana, parece produto de pura loucura.

A primeira sensação dos aventureiros quando transportados até aqui é uma forte tontura. Todos ficam atordoados durante 2d6 minutos, sem direito a testes de resistência. Criaturas atordoadas perdem seu bônus de Destreza na CA, deixam cair qualquer coisa que estejam segurando, não podem realizar ações, e seus inimigos recebem um bônus de +2 em seus ataques (felizmente, não há inimigos aqui no momento).

Assim que a tontura passa, os heróis podem examinar melhor o ambiente. À primeira vista, parece que estão todos nos corredores de uma grande e excêntrica mansão, decorada de forma incompreensível. Há mobília colocada em lugares errados — incluindo as paredes e teto. Portas com formatos estranhos, que não encaixam nos batentes. Sombras se projetam em direções erradas, ou mostram formas diferentes dos objetos que as produzem. Quadros pendem tortos nas paredes, ou mostrando imagens que mudam sempre que são observadas.

Praticamente nenhum objeto neste lugar segue as regras normais para objetos vistas no *Livro do Mestre*. Uma porta de aço pode ser frágil como vidro, enquanto um prato de louça comum pode ser mais duro que um escudo de adamantite. Um pequeno baú pode guardar mais itens que um grande armário. Um banco de madeira pode ser mais confortável que um trono, enquanto uma vela acesa pode cheirar como uma rosa. Apenas com um teste extremamente difícil de Observar (CD 35) ou Avaliação (CD 30) consegue-se adivinhar as reais características de um objeto.

A própria natureza da realidade parece distorcida neste lugar. Como resultado, personagens de tendência leal ficam profundamente perturbados enquanto estão aqui, sofrendo um redutor de circunstância de –4 em todas as suas rolagens de ataque, CA, testes de resistência e testes de perícias. Personagens de tendência neutra sofrem um redutor de –2 nos mesmos testes, enquanto aqueles de tendência caótica nada sofrem.

Magias e efeitos com o descritor de Ordem lançados aqui exigem antes um teste de Identificar Magias (CD 20 + nível da magia), e mesmo assim todas as suas variáveis numéricas serão sempre o mínimo possível.

Obrigações e Restrições: Nimb não segue qualquer lógica, nem exige qualquer norma de comportamento. Não há regras especiais para receber a Premiação Completa, porque a própria Premiação Sugerida é aleatória (2d12+3 x 1000 XP). Como quase tudo que envolve o Deus do Caos, a recompensa dos aventureiros não depende de seus atos: será pura obra do acaso.

Encontros Aleatórios

O Deus do Caos não pareceu seguir qualquer tipo de critério para povoar sua masmorra. Rolando seus dados, ele colheu criaturas ao acaso pelos planos, trazendo-as aqui e deixando todas à vontade... na medida do possível.

Ao contrário de outras masmorras, não existe um nível de poder médio para as criaturas que os aventureiros podem achar pelo caminho — os encontros aleatórios são aleatórios MESMO. Desde um kobold comum a um dragão ancião, praticamente qualquer pessoa ou criatura pode surgir diante dos heróis. Na verdade, algumas podem até mesmo ser conhecidas; PdMs familiares aos heróis, vivos ou mortos, também podem ser encontrados aqui, raptados e/ou ressuscitados por Nimb. Mas são os originais, clones ou cópias ilusórias? Quem sabe?

Role 1d6 para cada meia hora de permanência na masmorra. Um resultado 1 ou 2 indica que um encontro acontece — e neste caso o Mestre pode escolher qualquer personagem ou criatura disponível nos livros básicos, com qualquer Nível de Desafio, bem como qualquer PdM conhecido no cenário de campanha.

A seguinte tabela é apenas um exemplo do caos que reina aqui. Ela contém alguns PdMs conhecidos do livro **Holy Avenger D20**, onde suas estatísticas completas aparecem. Se você não está usando Arton como cenário, substitua por seus PdMs favoritos:

01-05) um sapo (na verdade, o familiar de algum mago tentando achar seu dono).

06-10) 1d4 elfos bárbaros (2° nível).

11-15) um balor (demônio) leal e bondoso.

16-20) um minotauro guerreiro (3° nível) cavalgando um centauro ranger (4° nível).

21-25) um facócero (javali) albino.

26-30) Tarso, dragão lich, grande ancião (com progressão), morto-vivo Colossal, mago (20° nível), ND 50; **Holy Avenger D20**, pág. 127.

31-35) uma mula.

36-40) 1d6 homens-rato.

41-45) hidra de lerne, 2d6 cabeças.

46-50) um conjunto musical formado por 1d4+2 bardas meio-elfas (5° nível).

51-55) 1d4 baleias orcas (capazes de nadar em terra firme).

56-60) um gafanhoto gigante.

61-65) Niele, extraplanar (elfa) Média, barda (5° nível), ND 6; **Holy Avenger D20**, pág. 103.

65,5) um queijo.

66-70) 1d4 monges halflings (15° nível).

71-75) 1d6 drows (elfos negros).

76-80) uma crio-esfinge.

81-85) uma fera-do-caos Grande (24 DVs).

86-90) 1d4 anões magos (12º nível).

91-95) o tarrasque.

96-00) o Paladino de Arton, Completo, extraplanar Médio, paladino (20º nível), ND 36; **Holy Avenger D20**, pág. 117.

101) o Paladino de Arton, Extremo, extraplanar Colossal, paladino (20º nível), ND 55; **Holy Avenger D20**, pág. 124. Mas não se preocupe, não há como rolar 101 em 1d100...

Criaturas Caóticas

A masmorra de Nimb não apenas oferece encontros inesperados, mas também oponentes inesperados. Além de suas características normais, cada criatura encontrada aqui (daqui por diante conhecida como criatura-base) também possui um dos seguintes ataques especiais ou qualidades especiais:

Ataque Especial: um habitante desta masmorra ganha um ataque especial escolhido na lista a seguir. Cada ataque é baseado em uma habilidade-chave, usada para determinar a CD do teste de resistência contra ele. Testes de resistência contra o ataque especial têm CD igual a 10 + ½ dos DVs da criatura + o modificador da habilidade-chave da criatura.

Arma de Sopro: a habilidade-chave é Constituição, um teste de Reflexos bem-sucedido reduz o dano à metade, e apenas criaturas de tamanho Pequeno ou maior podem possuir este ataque especial. Uma vez a cada 2d4 rodadas, a criatura-base pode expelir pela boca um cone de 10m de energia (fogo, frio ou sônico).

O dano depende do tamanho da criatura-base: 1d8 (Pequeno), 2d6 (Médio), 2d8 (Grande), 3d6 (Enorme), 6d6 (Imenso), 10d6 (Colossal).

Encantar: a habilidade-chave é Carisma, um teste de Vontade bem-sucedido nega o efeito, e apenas criaturas com ND 1 ou mais podem possuir este ataque especial. Esta habilidade funciona como a magia *Encantar Monstros* (nível de conjurador igual aos DVs da criatura-base; alcance de 10m).

Olhar Apavorante: a habilidade-chave é Carisma, um teste de Vontade bem-sucedido nega o efeito, e apenas criaturas com ND 2 ou mais podem possuir este ataque especial. Qualquer vítima a até 10m que encontre o olhar da criatura-base fica Assustada (*Livro do Mestre*).

Olhar Petrificante: a habilidade-chave é Sabedoria, um teste de Fortitude bem-sucedido nega o efeito, e apenas criaturas com ND 4 ou mais podem possuir este ataque especial. Qualquer vítima a até 10m que encontre o olhar da criatura-base é transformada em pedra.

Veneno: a habilidade-chave é Constituição, um teste de Fortitude bem-sucedido nega o efeito, e apenas criaturas com ND 2 ou mais podem possuir este ataque especial. Escolha qualquer ataque natural da criatura-base para aplicar o veneno. O dano inicial e secundário é o mesmo (1d6 For, Des ou Cons).

Qualidade Caótica: um habitante desta masmorra ganha duas qualidades especiais escolhidas na lista a seguir:

Asas: a criatura-base recebe Des +4, Sab +2 e velocidade de vôo igual à sua velocidade-base +10. Sua capacidade de manobra é baseada na Destreza: Perfeita (Des 17 ou mais), Boa (15-16), Média (Des 11-14), Ruim (7-10) ou Precária (6 ou menos). Caso a criatura-base já seja alada, ela passa a ter dois pares de asas (e recebe os mesmos benefícios).

Garras: a criatura-base tem garras maiores e mais afiadas (criaturas sem garras não podem receber esta qualidade), aumentando em um passo o dado de dano causado por ataques com as garras. Criaturas que normalmente não causam dano com ataques normais passam a causar 1d4 + metade do modificador de Força.

Habilidade Similar a Magia: a criatura-base recebe uma habilidade similar a magia, que pode ser escolhida livremente entre as magias de mago e clérigo. Criaturas-base de ND 3 ou menos podem escolher apenas magias de 1º círculo; criaturas-base de ND 6 ou menos podem escolher magias de 1º ou 2º círculo; criaturas-base de ND 10 ou menos podem escolher magias de 1º a 3º círculo. A habilidade pode ser usada um número de vezes por dia igual a 1 + modificador de Int, Sab ou Car da criatura-base (aquele que for maior), e sempre no mínimo 1 vez por dia. A magia é tratada como se conjurada por um clérigo ou feiticeiro de nível igual aos DVs da criatura.

Membros Extras: a criatura-base tem um par extra de braços (ou patas, tentáculos, ou apêndices semelhantes; criaturas sem membros não podem receber esta qualidade) que podem ser usados para ataques extras (com redutor de –5).

Presas: a criatura-base tem presas maiores e mais afiadas (criaturas sem presas não podem receber esta qualidade), aumentando em um passo o dado de dano causado por ataques com mordida. Criaturas que normalmente não causam dano com mordida passam a causar 1d3 + metade do modificador de Força.

Redução de Dano: uma criatura-base de tamanho Pequeno ou

menor recebe redução de dano 5/magia ou ordem; uma criatura-base de tamanho Médio, Grande ou Enorme recebe redução de dano 10/magia ou ordem; uma criatura-base de tamanho Imenso ou maior recebe redução de dano 15/magia ou ordem.

Regeneração: uma criatura-base de tamanho Pequeno ou menor recebe Regeneração 5; uma criatura-base de tamanho Médio, Grande ou Enorme recebe Regeneração 10; uma criatura-base de tamanho Imenso ou maior recebe Regeneração 15. Armas com a habilidade Ordeira e magias com "Ordem" na descrição causam dano normalmente.

Resistência a Magia: a criatura-base recebe RM igual a 10 + seus Dados de Vida.

1) Câmaras da Loucura

Estes aposentos exibem a mesma arquitetura e decoração exóticas vistas no resto da masmorra. Mas também oferecem certos "efeitos especiais", que podem ser perigosos para os visitantes... ou não!

Todos os efeitos são similares a magias, exceto pelo fato de que sempre afetam o aposento inteiro, e em geral são ativados apenas quando o grupo inteiro de heróis entra no aposento. A "magia" em questão sempre parece ter conjurada por um personagem em uma pintura, uma estátua, uma peça de mobília ou outra "criatura". Para tentar detê-la (com um ataque, *Dissipar Magia* ou algo assim), considere a "criatura" como um conjurador de 20° nível (feiticeiro ou clérigo) com CA 10, dureza 5-10, 20 PVs, iniciativa +8 e +15 graduações em Concentração. Todos os testes de resistência têm CD 25.

Os efeitos acontecem apenas uma vez, e não se repetem caso os aventureiros retornem ao aposento. Para descobrir o efeito exato, role 1d6 na seguinte tabela:

1) Ação Aleatória: no interior deste aposento, personagens que falham em um teste de Vontade sofrem os efeitos da magia *Ação Aleatória*, sendo forçados a agir aleatoriamente. O efeito acaba quando a vítima deixa o aposento.

2) Teletransporte: todos os personagens devem fazer um teste de Vontade. Se apenas um membro do grupo falhar, todos são transportados para um ponto aleatório do mapa, escolhido pelo Mestre.

3) Gravidade Reversa: assim que todos os personagens entram na sala, o lugar inteiro sofre o efeito de *Inverter a Gravidade*. A gravidade fica ao contrário e todos "caem" no teto (uma queda de 6m).

4) Dissipar Magia: assim que todos os aventureiros entram na sala, um efeito de *Dissipar Magias Aprimoradas* atinge todo o aposento, possivelmente cancelando proteções mágicas e outras magias benéficas dos personagens.

5) Forma Gasosa: todos os personagens devem fazer um teste de Fortitude. Aqueles que falham sofrem o efeito da magia *Forma Gasosa*, ficando translúcidos e enfumaçados, juntamente com seu equipamento. O efeito dura 40 minutos.

6) Cura Completa: todos os personagens recebem os benefícios da magia *Cura Completa*. Esse efeito pode ser evitado (afinal, os aventureiros não sabem que é um efeito benéfico) com um teste de Reflexos.

2) Jogo Perigoso

Este lugar pode parecer familiar para alguns aventureiros, pois na verdade lembra um aposento existente na Mansão de Zolkan — um lugar conhecido por personagens que tenham participado da aventura "Holy Avenger". Para os demais, basta saber o seguinte:

Neste aposento há uma grande mesa de jogo com cadeiras à volta. Assim que os aventureiros entram, um fantasma vestido como bardo convida todos a sentarem para jogar. O fantasma pode ser atacado ou afetado pelo poder da fé normalmente, como um morto-vivo incorpóreo com 2 Dados de Vida. No entanto, caso seja destruído ou esconjurado, ele estará aqui novamente se os aventureiros voltarem ao aposento, como se nada houvesse acontecido.

Em nenhuma circunstância o fantasma ataca os aventureiros, apenas repete seus convites silenciosos para jogar. Ele tem cartas de baralho, dados e outros jogos de azar. A vitória é resolvida com testes resistidos da perícia Profissão: jogador (o fantasma tem um total de +9 graduações).

Sempre que um aventureiro vence uma partida, o fantasma aplaude — e então lança sobre o vencedor uma magia benéfica, como um conjurador de 20° nível, escolhida ao acaso entre as seguintes: *Arma Mágica Aprimorada, Cura Completa* (se o alvo não necessita de cura, escolha outra), *Remover Maldição* (novamente, apenas se o alvo precisar), *Força do Touro, Pele Rochosa, Corpo de Ferro*, ou *Desejo Restrito* (à escolha do vencedor, mas deve ser feito imediatamente).

No entanto, se o aventureiro perde, o bardo faz um aceno negativo e lança sobre o perdedor (também como um conjurador de 20° nível) uma magia entre as seguintes: *Dedo da Morte, Desintegrar, Dissipar Magia* (alvo), *Drenar Energia, Insanidade, Maldição Menor, Metamorfosear Outro* (à escolha do Mestre) ou *Pedra em Carne*. A vítima tem direito a um teste de resistência normalmente, mas atacar o bardo fantasma não evita a conjuração da magia.

Qualquer personagem pode jogar quantas vezes quiser. Cada partida leva dez minutos.

3) A Guardiã

Nesta vasta câmara, existem tapetes e peças de mobília posicionadas tanto no chão quanto nas paredes e teto — na verdade, o círculo de *Viagem Planar* está no teto. Qualquer personagem pode andar normalmente sobre qualquer das superfícies como se estivesse caminhando no chão, sem a necessidade de qualquer teste. Pode-se até mesmo tentar um teste de Saltar para chegar à parede oposta (com CD variável, mas nunca superior a 20). Em caso de falha, o personagem tem apenas 50% de chance de chegar à parede oposta e sofre dano normal pela "queda".

Ainda mais peculiar que as condições gravitacionais, é o fato de que o aposento está repleto de pássaros. São centenas e centenas de aves negras, muito parecidas com corvos comuns. Um teste de Conhecimento (natureza ou os planos, CD 28) permite reconhe-

cer estes animais como os raríssimos pássaros do caos.

Estes animais mágicos são conhecidos como puras manifestações do acaso, da sorte e do azar, trazendo consigo o imprevisível e o inesperado. A presença de um ou mais pássaros do caos distorce as leis da probabilidade na área onde se encontram, trocando a sorte pelo azar. Coisas que deveriam dar certo, dão errado, e vice-versa. Sabe-se de grupos de aventureiros que pereceram em batalhas quase ganhas, simplesmente porque um destes pássaros surgiu de repente e virou a maré da sorte.

Em termos de jogo, neste aposento, qualquer teste envolvendo uma rolagem de 1d20 (ou seja, testes de habilidades, ataques, resistências, perícias e outros) tem efeito contrário. Um acerto torna-se um erro, e um erro torna-se um acerto. Rolagens que não envolvem 1d20 (como dano, curas mágicas, etc...) não são afetadas.

Os pássaros do caos são criaturas sagradas de Nimb. Matar um deles (intencionalmente ou não) atrai sobre o pecador uma magia *Rogar Maldição*, como se lançada por um clérigo de 20º nível. Um teste de Vontade é permitido para evitar (CD 17, lembrando que um erro será um acerto, e vice-versa). Esta câmara está tão cheia de pássaros que qualquer magia de área certamente atingirá vários deles.

"Errar de propósito" para evitar o efeito não funciona, pois o caos nunca pode ser usado a seu favor. No entanto, o redutor sofrido por personagens não-caóticos na masmorra agora atua a seu favor, pois aumenta suas chances de "errar".

Os clérigos de Nimb parecem ser os únicos imunes a esse poder. E o Guardião desta masmorra é, justamente, uma jovem clériga de Nimb. Uma figura familiar para aventureiros que tenham participado da aventura "Dado Selvagem".

— *Então, seus bundas-moles, o que vai ser?* — ela diz, lá no teto, ao lado do portal. — *estão prontos para perder uns Pontos de Vida? Isso mesmo, eu sou a Guardiã da Ponte, e para passar pela ponte precisam me enfrentar! Hã? Como assim, "que ponte"?!*

Hit, clériga de Nimb, normalmente não teria condições de desafiar um grupo de heróis tão poderoso quanto este. Mas a presença dos pássaros do caos garante que quase qualquer ataque dos heróis contra ela fracasse. De forma contrária, deixando-se abraçar pelo caos, ela consegue que suas próprias rolagens sejam erros ou acertos, à sua escolha.

Quer dizer que, neste local, ela NUNCA vai falhar em uma rolagem de 1d20.

Uma boa estratégia seria recorrer a magias ou manobras que não envolvem rolagens de 1d20, como *Mísseis Mágicos*. No entanto, Hit tem certa Resistência a Magia (RM 14), o que obriga qualquer conjurador a fazer um teste de nível + 1d20 com CD 14 para conseguir que qualquer magia a afete. Uma vez que o resultado será contrário (um acerto será um erro), e levando em conta que todos os aventureiros são de 15º nível ou mais, apenas rolando "1" no dado uma magia funcionará contra Hit.

Hit: clériga 4, ND 8; extraplanar (Médio); CN; DVs 4d8+12, PVs 32; Iniciativa +2; Desloc. 9m; CA 18 (+3 Des, +5 Peitoral de Aço); corpo-a-corpo: +7, à distância: +7; +9 Maça Pesada +1 (dano 1d8+5); Espaço 1,5cm; Alcance 1,5m; Ataques Especiais: Confusão, Magias; Qualidades Especiais: RM 14, Regeneração 10, Magias; Fort +7, Ref +3, Von +6; For 19 (+4), Des 18 (+4), Cons 25 (+7), Int 15 (+2), Sab 17 (+3), Car 16 (+3); **Perícias:** Concentração +9, Conhecimento (História antiga) +7, Conhecimento (local) +7, Conhecimento (religião) +9; **Talentos:** Foco em Arma: Maça Pesada, Prontidão; **Domínios:** Caos e Sorte.

Magias por dia: 5 preces; 4 magias de 1º nível mais uma do domínio; 3 magias de 2º nível mais uma do domínio; CD 13 + nível da magia.

Ação Aleatória (SM): Hit pode usar esta habilidade uma vez por rodada, como uma ação de rodada completa. Funciona exatamente como a magia de mesmo nome, lançada por um feiticeiro de 4º nível (CD 17 para resistir).

Regeneração (Ext): armas Ordeiras e magias com o descritor Ordem causam dano normal em Hit.

Equipamento: peitoral de aço, *Maça Pesada +1* (chamada Guenkôtsu).

As estatísticas de Hit apresentadas aqui são diferentes daquelas vistas em "Dado Selvagem" pois, como os outros habitantes da masmorra, ela tem certas habilidades especiais (ela recebeu o modelo Criatura Divina; veja adiante, no "Apêndice"). Além disso, talvez nem mesmo se trate da mesma pessoa (ou criatura).

— *Ai droga, isso dói!* — ela se queixa, quando fica com PVs iguais a seu valor de Constituição ou menos. — *Tá bom, eu desisto! Vocês podem passar!*

O portal está ativo. Matar Hit não é necessário: a decisão de fazê-lo ou não fica por conta dos aventureiros, e não afeta a premiação (mas talvez faça com que se sintam muuuito melhor...). O desafio seguinte está à espera.

Parte 19

O Desafio de Khalmyr

ND médio da masmorra: 20

Premiação Sugerida: 19.000 XP

Premiação Completa: 28.000 XP

Khalmyr, o Deus da Justiça, atuou como juiz e carrasco durante a condenação de Valkaria. Ele arquitetou o labirinto como uma prova para seus Libertadores, e reservou-se o direito de preparar a penúltima masmorra.

Quando chegam, os Libertadores percebem-se no interior de uma câmara com paredes de cristal — ou algo parecido com cristal, mas na verdade duro como adamantite. O chão, paredes e teto são transparentes: mesmo de onde estão, os heróis podem ver os corredores e aposentos vizinhos, assim como seu conteúdo. Tudo está bem iluminado, embora não pareça existir nenhuma fonte de luz. O ambiente além das paredes parece vazio, branco e límpido, com os reflexos das bordas e cantos repetindo-se ao infinito.

Vistas de perto, as paredes revelam desenhos que lembram inscrições e traçados geométricos. Testes de Inteligência (CD 16) ou Conhecimento (religião, CD 20) revelam que são avisos e mapas; todo o traçado da masmorra pode ser consultado em todos os corredores de aposentos, a qualquer momento. Além disso, as Obrigações e Restrições da masmorra estão ali registradas com clareza, em idioma conhecido pelos heróis, pois esta é a natureza de Khalmyr — veracidade e honestidade absolutas. O Mestre pode entregar aos jogadores uma cópia do mapa, e também revelar as Obrigações e Restrições do desafio, exceto pela natureza dos cinco testes (veja adiante).

Por sua luminosidade e transparência, pode-se até notar ao longe a movimentação de criaturas, mesmo aquelas muito distantes. Esta masmorra oferece um bônus de circunstância de +4 em testes de Senso de Direção, e +8 em testes de Observar. Por outro lado, ficar fora de vista é quase impossível: a dificuldade de qualquer teste de Esconder-se aumenta em +20 (encontrar um esconderijo aqui seria praticamente uma façanha épica!).

A masmorra apresenta outra característica incomum — e potencialmente perigosa. Quando qualquer objeto inanimado cai, ou apenas é colocado no chão, atravessa o piso como se este não existisse. Deixar cair uma arma ou outro item pode significar perdê-lo para sempre, vendo-o cair através do chão translúcido até sumir no nada.

Se deixar cair um item, um personagem pode usar uma ação de movimento (caso não tenha usado seu movimento ainda) para tentar recuperar a peça, com um teste bem-sucedido de Reflexos (CD 15). Caso a peça atravesse o chão, uma magia de *Teletransporte* ou *Telecinésia* lançada a tempo ainda pode recuperá-la.

Personagens que pensem em amarrar seus itens nos pulsos ou coisa parecida sofrem um redutor de circunstância de –2 ao usá-los, e também podem ter dificuldade em soltá-los quando a situação exigir.

Magias e efeitos com o descritor de Caos lançados aqui exigem antes um teste de Identificar Magias (CD 20 + nível da magia), e mesmo assim todas as suas variáveis numéricas serão sempre o mínimo possível. O mesmo vale para todas magias das escolas Ilusão e Necromancia.

Obrigações e Restrições: Khalmyr é um deus justo, mas também severo. Para receber a Premiação Completa, todos os aventureiros no grupo devem seguir o código de conduta dos paladinos à risca — sejam paladinos ou não. Isso significa agir com honra, não mentir, não roubar, não usar veneno, não fazer Ataques Furtivos, ajudar qualquer pessoa em necessidade (exceto quando essa ajuda tem objetivos caóticos ou malignos) e punir aqueles que ameaçam inocentes. Também não é permitido Fascinar mortos-vivos, ou conjurar magias com os descritores Mal, Caos, Morte, Medo, e das escolas Ilusão e Necromancia.

Os aventureiros também recebem a Premiação Completa apenas se passarem por todos os cinco testes apresentados nesta masmorra (veja adiante).

Encontros Aleatórios

Seria estranho, em uma masmorra construída pelo Deus da Ordem, acontecerem encontros "aleatórios". De fato, absolutamente nada neste lugar é obra do acaso — todos os eventos e encontros ocorrem em lugares determinados. Por isso, não há uma tabela de Encontros Aleatórios para este desafio.

A masmorra é povoada por criaturas diversas. Algumas simplesmente seguem ordens de Khalmyr, aguardando pacientemen-

te por este dia para cumprir sua função. São, na maior parte dos casos, clérigos e paladinos já falecidos — com ferrenha disciplina imortal, testemunhando a passagem dos séculos até que seus serviços sejam necessários. Outros, no entanto, são criminosos e seres malignos de toda espécie, capturados e encarcerados aqui; seu destino é apenas receber a destruição pelas mãos dos Libertadores quando estes chegarem.

Alguns encontros envolvem combate, enquanto outros são testes de bravura, justiça e bondade. A natureza de cada avaliação, bem como informações sobre as criaturas encontradas, é explicada a seguir.

1) Teste da Bondade

Nesta grande câmara, o chão está coberto de sangue fresco. Os aventureiros são esperados por 1d6+6 clérigos humanos, de ambos os sexos, todos muito feridos — aparentemente por suas próprias espadas curtas. Eles não usam outras armas ou armaduras, vestem apenas túnicas simples com o símbolo de Khalmyr, agora ensangüentadas.

As estatísticas completas destes sacerdotes não são importantes: basta saber que são todos clérigos de 8º nível, de tendência Leal e Bondosa, normalmente com 50 Pontos de Vida cada, mas agora com 1d4–8 PVs (ou seja, morrendo, entre –4 e –7 PVs). Mesmo que sejam restaurados, todos estão impedidos de conjurar magias.

Estes clérigos podem ser curados (ou ressuscitados) por meios normais. O teste consiste justamente em verificar se os Libertadores são ligeiros em salvar suas vidas, e generosos em usar suas

magias, poderes ou itens mágicos de cura. Se qualquer aventureiro tentar deixar esta câmara enquanto um clérigo ainda estiver ferido, verá os mesmos ferimentos dos clérigos aparecendo em seu próprio corpo, sofrendo todo o dano que ainda resta curar.

Ou seja, se restam 12 clérigos com 30 PVs cada (sendo seu total 50 PVs), um aventureiro que tente abandoná-los ainda feridos sofrerá 240 pontos de dano ao passar pela porta! Um teste de Fortitude (CD 24) reduz o dano à metade.

Caso um ou mais clérigos sejam deixados mortos, o aventureiro também morre se falhar em seu teste de Fortitude, ou sofre dano total se tiver sucesso. Um clérigo morto (ou seja, a –10 PVs) significa 60 pontos de dano.

2) Teste da Percepção do Mal

1d6+6 guerreiros anões em armaduras, todos aparentemente iguais, estão perfilados junto às paredes. Nenhum deles diz nenhuma palavra em momento algum. Assim que os aventureiros entram na sala, todos erguem seus machados e avançam para lutar.

Metade destes guerreiros (todos de 6° nível) são anões malignos, prisioneiros aqui há séculos e forçados a participar deste teste como castigo. Caso consigam destruir os Libertadores, receberão a liberdade. Suas intenções podem ser percebidas claramente através da magia *Detectar Maldade* ou a habilidade de *Detectar o Mal*.

Os anões restantes, entretanto, são paladinos (8° nível) de Khalmyr. Eles fingem atacar os Libertadores da mesma forma que os anões malignos, mas na verdade erram todos os ataques de propósito (um fato que pode ser percebido com um teste de Sentir Motivação, resistido contra um teste de Blefar dos anões). Eles rosnam ameaças e fazem o possível para se misturar aos outros. Caso qualquer um deles seja atacado e sofra dano, todos os aventureiros sofrem o mesmo ferimento e recebem o mesmo dano (um teste de Fortitude, CD 18, reduz o dano à metade). O mesmo vale para magias e efeitos nocivos. Caso um deles seja morto, os aventureiros fazem teste de Fortitude (CD 18) para não morrerem também.

O desafio está em usar o poder de *Detectar o Mal*, ou simples bom senso, para saber a diferença entre os anões malignos e os anões paladinos — sendo que grupos sem esta habilidade terão grandes problemas para sobreviver ao teste. Note que são necessárias três rodadas de concentração para perceber com nitidez a localização de cada anão maligno.

Guerreiros anões: anão guerreiro 6; ND 6; humanóide (Médio); CM; DVs 6d10+12; PVs 43; Inic. +6; Desloc.4, 5m, CA 19 (+9 *Meia Armadura +2*); corpo-a-corpo +9/+4, à distância +8/+3; +12/+7 *Machado Grande +2* (dano 1d12+8); Espaço: 1,5m; Alcance 1,5m, Qualidades Especiais: Traços de Anão; Fort +9, Ref +5, Vont +3; For 16 (+3), Des 14 (+2), Cons 15 (+2), Int 12 (+1), Sab 8 (–1), Car 8 (–1); **Perícias:** Cavalgar +5, Escalar –2, Intimidar +7, Observar +2, Ouvir +2, Saltar +0; **Talentos:** Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Especialização em Arma: Machado Grande, Foco em Arma: Machado Grande, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Trespassar.

Equipamento: *Machado Grande +2, Meia Armadura +2, Manto da Resistência +2.*

Paladinos anões: anão paladino 8; ND 8; humanóide (Médio); LB; DVs 8d10+16; PVs 60; Inic. +4; Desloc.4, 5m, CA 19 (+9 *Meia Armadura +2*); corpo-a-corpo +10/+5, à distância +8/+3; +13/+8 *Machado Grande +2* (dano 1d12+7); Espaço: 1,5m; Alcance 1,5m; Ataques Especiais: Destruir o Mal, Expulsão; Qualidades Especiais: Detectar o Mal, Cura pelas Mãos, Aura de Coragem, Remover Doença, Traços de Anão; Fort +10, Ref +4, Vont +7; For 14 (+2), Des 10, Cons 15 (+2), Int 10, Sab 12 (+1), Car 15 (+2); **Perícias:** Blefar +6, Conhecimento (religião) +2, Diplomacia +4; **Talentos:** Foco em Arma: Machado Grande, Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro.

Magias de paladino por dia: 2 magias de 1° nível (CD 11 + nível da magia).

Equipamento: *Machado Grande +2, Meia Armadura +2, Manto do Carisma +2.*

3) Teste da Expulsão do Mal

Mesmo ao longe, através das paredes translúcidas, pode-se ver que esta câmara está infestada de zumbis, bem maiores que humanos comuns. Em vida devem ter sido ogres, bugbears ou coisa assim. Eles parecem impossibilitados de sair, mas percebem a aproximação de vítimas e emitem rosnados de ansiedade.

Todos os 2d6+4 mortos-vivos nesta câmara são zumbis Grandes, como descritos no *Livro dos Monstros*, exceto por um detalhe: estas criaturas são tremendamente resistentes a qualquer forma de dano ou magia. Possuem Redução de Dano 40/–, e Resistência a Magia 25, tornando sua derrota por meios convencionais muito difícil.

O maior ponto fraco destes mortos-vivos é o fato de que reagem normalmente a tentativas de Expulsão, sendo que um clérigo ou paladino de nível elevado pode expulsar ou mesmo destruir todos facilmente. (Fasciná-los também é possível, mas viola as Obrigações e Restrições da masmorra.)

Zumbis Grandes: ND 5; morto-vivo (Grande); N; DVs 4d12+3; PVs 29; Inic. +1; Desloc.12m, CA 13 (–1 tamanho, +1 Des, +3 natural); corpo-a-corpo +6, à distância +2; +6 pancada (dano 1d8+7); Espaço: 3m; Alcance 3m; Qualidades Especiais: Morto-Vivo, Imunidades, Apenas Ações parciais, RD 40/–, RM 25; Fort +1, Ref +2, Vont +7; For 21 (+5), Des 12 (+1), Cons –, Int –, Sab 12 (+1), Car 1 (–5); **Perícias:** Observar +2, Ouvir +2; **Talentos:** Vitalidade, Vontade de Ferro.

4) Teste da Coragem

No centro desta câmara aguardam 1d4 vultos enormes, de aparência humanóide, os corpos totalmente cobertos por mantos brancos de pele. Lembram homens em trajes de esquimó.

No entanto, um teste bem-sucedido de Conhecimento (os planos, CD 25) ou Observar (CD 20) permite uma identificação correta das criaturas: os "mantos brancos" são na verdade asas de

inseto, perfeitamente dobradas sobre o corpo, e revestidas com uma fina camada de gelo. Não se trata de seres humanos, mas sim diabos gelugons. Aprisionados aqui por Khalmyr, eles aguardam pelos aventureiros para atacá-los e matá-los em troca da liberdade — uma tarefa que dificilmente conseguirão cumprir.

Estes gelugons estão desarmados, sendo obrigados a lutar apenas com garras, presas e cauda. Também não podem usar quaisquer habilidades similiares a magia (incluindo Invocar Baatezu). No entanto, eles têm uma vantagem inesperada; quando começa a luta, sua primeira ação é invocar a Aura de Medo — que atinge todo o aposento. Personagens que falham em seus testes de Vontade (CD 19, um para cada gelugon) ficam em pânico. Entre outros efeitos, isso inclui uma chance de 50% de largar qualquer objeto que esteja segurando (incluindo, provavelmente, sua arma mais poderosa). E uma vez que objetos caídos nesta masmorra podem ser perdidos para sempre...

A presença de um paladino será bem útil para evitar esse problema, uma vez que eles são imunes ao medo e também oferecem a seus aliados próximos um bônus moral de +4 em testes contra medo.

Gelugons: ND 16; extraplanar (Enorme); LM; DVs 33d8+231; PVs 313; Inic. +4; Desloc. 12m (bom); CA 30 (–2 tamanho, +22 natural); corpo-a-corpo +41, à distância +31; +41 garras x2 (dano 2d6+10), +39 mordida (dano 2d6+5), +39 cauda (3d6+5); Espaço: 3m; Alcance: 3m; Ataques Especiais: Aura de Medo, Frio; Qualidades Especiais: RD 20/bem, RM 25, Regeneração 5, Imunidades, Resistência 20 a Frio e Ácido; Fort +25, Ref +18, Vont +20; For 31 (+10), Des 11, Cons 25 (+7), Int 22 (+6), Sab 22 (+6), Car 16 (+3); **Perícias:** Blefar +16, Concentração +22, Conhecimento (arcano) +20, Disfarces +17, Escalar +24, Furtividade +15, Identificar Magia +20, Observar +22, Ouvir +22, Procurar +20, Saltar +23, Sentir Motivação +20; **Talentos:** Armadura Natural Aprimorada, Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Esquiva, Foco em Arma: lança (eles perderam as suas armas tempos atrás), Foco em Hablidade: Aura de Medo, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Separar Aprimorado, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Vontade de Ferro.

Aura de Medo (Sob): os gelugons irradiam constantemente uma aura de medo com 9m de raio. Em todos os demais aspectos, essa habilidade é idêntica à magia Medo, conjurada por um feiticeiro de 20º nível (CD 31). As criaturas que obtiverem um sucesso no teste de Vontade não serão afetadas pela aura de medo daquele gelugon por 24 horas (mas ainda pode ser afetada pela aura de outro gelugon). Outros gelugons (e diabos) são imunes a essa habilidade.

Frio (Sob): um golpe com a cauda do gelugon induz um frio entorpecente. Toda vez que um oponente é atingido pelo seu ataque de cauda, deve obter um sucesso em um teste de Fortitude (CD 33) ou será afetado por um efeito similar a magia *Lentidão* durante 2d6 rodadas.

Regeneração (Ext): armas abençoadas e com encantamento +2 ou melhor causam dano normal aos gelugons.

Imunidades (Ext): gelugons são imunes a fogo e veneno.

5) Teste da Destruição do Mal

As paredes transparentes permitem, mesmo à distância, identificar um aposento repleto de grandes esqueletos — sem dúvida pertencentes a humanóides monstruosos. Eles não conseguem sair, mesmo com as portas abertas, mas percebem de longe a aproximação das criaturas vivas que tanto odeiam.

Todos os 2d6+4 esqueletos nesta câmara são esqueletos Grandes, como descritos no *Livro dos Monstros*, exceto por um detalhe: estas criaturas são tremendamente resistentes a quase qualquer forma de dano ou magia. Possuem Redução de Dano 40/Bem, e Resistência a Magia 25. São também muito mais resistentes à Expulsão ou Fascinar.

As únicas coisas que ignoram sua RD e RM são armas e magias sagradas. Isso inclui qualquer magia com o descritor Bem, magias que canalizam energia positiva (como *Curar Ferimentos*), o poder de Destruir o Mal dos paladinos, armas abençoadas, água benta e outras formas de ataque com poder divino benéfico.

Esqueletos Grandes: ND 5; morto-vivo (Grande); N; DVs 2d12; PVs 13; Inic. +7; Desloc.12m, CA 17 (–1 tamanho, +3 Des, +4 natural); corpo-a-corpo +4, à distância +3; +4 garras x2 (dano 1d6+4 cada); Espaço: 1,5m; Alcance 3m; Qualidades Especiais: Morto-Vivo, Imunidades, RD 40/bem, RM 25, Resistência à Expulsão; Fort +0, Ref +3, Vont +4; For 19 (+4), Des 16 (+3), Cons –, Int –, Sab 12 (+1), Car 8 (–1); **Talentos:** Iniciativa Aprimorada.

Resistência à Expulsão (Sob): estes esqueletos são muito difíceis de serem afetados pela habilidade de Expulsão de clérigos ou paladinos. Para determinar se são afetados ou não por Expulsão ou Fascinação, eles são considerados mortos-vivos com 30 Dados de Vida.

Imunidades (Sob): esqueletos são imunes a efeitos de frio. Estes esqueletos também possuem Redução de Dano 40 e Resistência a Magia 25, ambas vencidas apenas com armas sagradas, magias com o descritor Bem e ataques sagrados (como a habilidade de Destruir o Mal do paladino). Armas de concussão normalmente ultrapassam a RD de esqueletos, mas estes são especiais. Armas de concussão sem nenhum tipo de encantamento não conseguem ultrapassar a Redução de Dano, mas aquelas que possuem a habilidade Sagrada passam a RD e ainda causam dano dobrado contra eles.

6) Guardiões do Mal

Visível à distância pelas paredes de cristal, um grande guerreiro em armadura negra aguarda impassível nesta câmara. Com ele, de braços enlaçando sua cintura, uma bela mulher com asas de couro olha feroz para os recém-chegados.

Outrora ele foi um guerreiro sagrado, um defensor da Ordem e Justiça como tantos outros que serviram a Khalmyr. Sua carreira como paladino foi longa e bem-sucedida, marcada por inúmeras vitórias contra o mal. Vilões o evitavam. Lordes demoníacos temiam seu nome. No entanto, durante uma de suas muitas incursões pelos planos infernais, Thomar Steellwill encontrou-se dian-

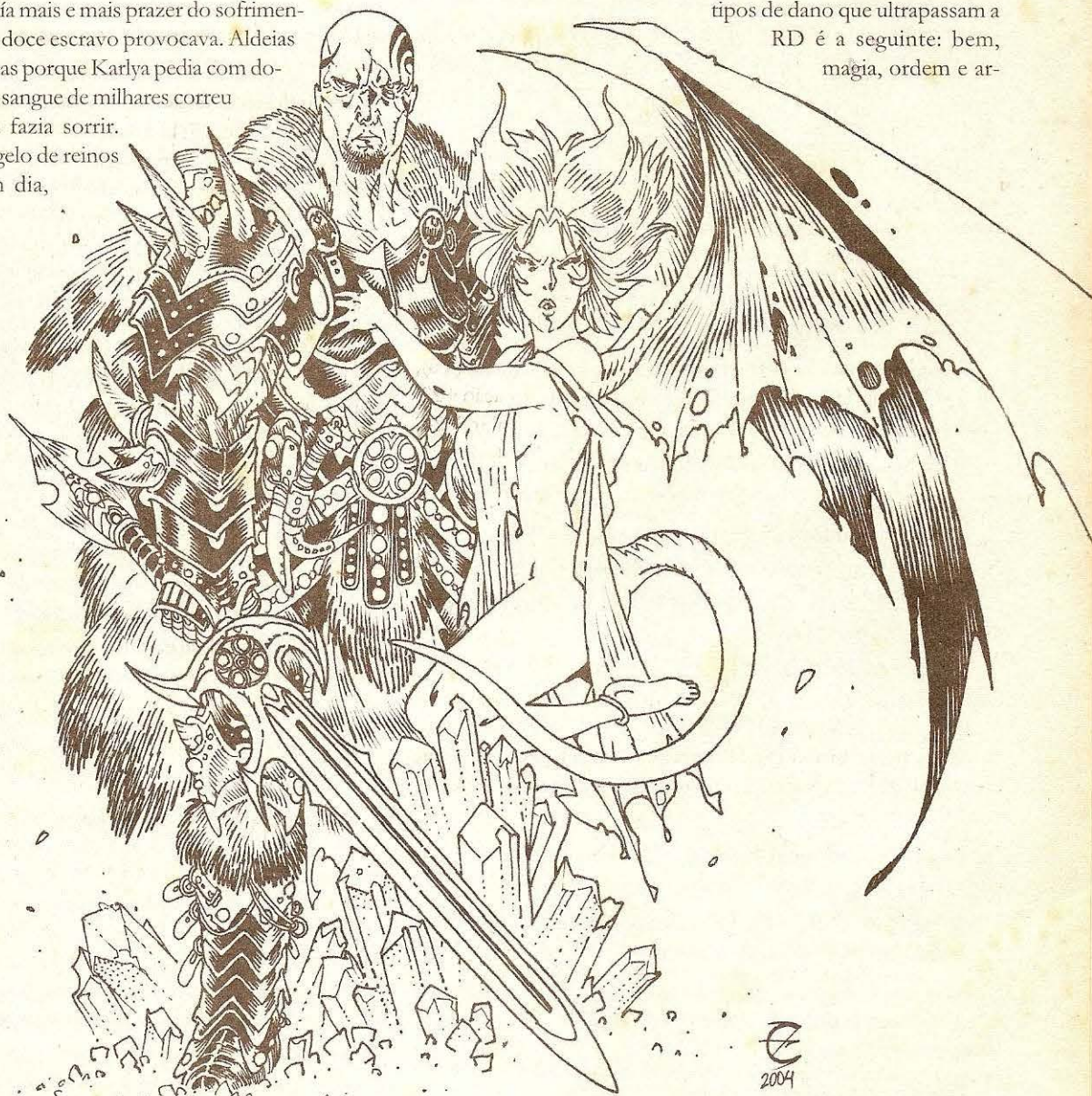
te da decisão difícil: destruir aquela bela e frágil mulher-demônio que implorava pela vida, ou conceder-lhe uma chance de redenção. Afinal, pensou ele, ninguém é culpado por nascer como uma criatura demoníaca.

Karlya foi poupada. Ela, em gratidão, amaria seu salvador pelo resto da eternidade — ou pelo menos assim diziam seus lábios saborosos e cheios de malícia. Em poucos meses, beijos e promessas de prazer levaram Thomar cada vez mais perto do abismo. E ele caiu em desgraça. Totalmente seduzido, escravo da beleza demoníaca de sua "querida", passou a cometer crimes para satisfazê-la. Pecados menores a princípio, mas cada vez mais graves, cada vez mais sangrentos. Tornou-se tudo que é oposto ao Bem e Ordem. Um algoz.

Durante anos Thomar serviu aos caprichos maléficos da súcubo, aterrorizando populações completas sob suas ordens — e ela, por sua vez, extraía mais e mais prazer do sofrimento e desespero que seu doce escravo provocava. Aldeias foram chacinadas apenas porque Karlya pedia com doçura a seu "amado". O sangue de milhares correu apenas porque isso a fazia sorrir. Juntos, eles eram o flagelo de reinos inteiros. Até que um dia, confrontados com heróis, os dois foram capturados e levados à justiça de Khalmyr.

Como outros Guardiões presentes no Labirinto, ambos foram condenados a ficar aqui e lutar pela vida contra os Libertadores, pois apenas com sua destruição o portal de *Viagem Planar* será ativado. Sem dúvida um fim inglório para duas carreiras tão famigeradas.

Para oferecer um desafio maior, o algoz está sob uma proteção especial: além de suas habilidades normais, ele tem Redução de Dano 50/– e Resistência a Magia 25. Essa proteção será reduzida caso os Libertadores tenham passado pelos testes anteriores: para cada teste concluído, a RD pode ser ultrapassada por um tipo de arma e a RM diminui em –5. Supondo, então, que os aventureiros tenham passado por três testes, o vilão terá apenas RM 10 e a sua RD será 50/bem, magia e ordem. E se passaram por todos os cinco testes, sua RD e RM desaparecem totalmente. A ordem dos tipos de dano que ultrapassam a RD é a seguinte: bem, magia, ordem e ar-

mas cortantes. Para cada teste que os heróis completam com sucesso, acrescente um desses tipos; se completarem os cinco testes, a RD desaparece totalmente.

Thomar Steelwill: humano ex-paladino 12/algoz 10; ND 22; humanóide (Médio); CM; DVs 22d10+66; PVs 187; Inic. +4; Desloc. 6m; CA 21 (+11 *Armadura de Batalha +3*); corpo-a-corpo +27/+22/+17/+12, à distância +22/+17/+12/+7; +31/+26/+21/+16 *Espada Bastarda +3* (dano 1d10+8, mais 2d6 de dano em criaturas caóticas, mais 2d6 de dano em criaturas bondosas, dec. 17-20, x2); Espaço: 1,5m; Alcance: 1,5m; Ataques Especiais: Destruir Bondade, Ataque Furtivo (+4d6); Qualidades Especiais: Detectar Bondade, Usar Venenos, Bênção das Trevas, Fascinar Mortos-vivos, Aura de Desespero, Cura pelas Mãos, Conjuração Demoníaca, RD 50/– (ver descrição), RM 25 (ver descrição); Fort +24, Ref +14, Vont +17; For 20 (+5), Des 11, Cons 16 (+3), Int 15 (+4), Sab 12 (+1), Car 18 (+4): **Perícias:** Adestrar Animal +9, Blefar +14, Cavalgar +10, Conhecimento (religião) +12, Cura +6, Diplomacia +19, Esconder-se +5 (+10), Furtividade +4 (+9), Intimidar +18, Obter Informação +6, Saltar +10 (+15), Sentir Motivação +6; **Talentos:** Ataque Poderoso, Desarme Aprimorado, Especialização em Combate, Foco em Arma: Espada Bastarda, Iniciativa Aprimorada, Separar Aprimorado, Trespassar, Usar Arma Exótica: Espada Bastarda, Vontade de Ferro.

Detectar Bondade (SM): Thomar pode usar *Detectar Bondade* livremente, como uma habilidade similar à magia. Essa habilidade duplica os efeitos da magia de mesmo nome.

Usar Veneno: Thomar é treinado no uso de venenos e não corre o risco de envenenar-se acidentalmente enquanto aplica veneno em sua lâmina.

Bênção das Trevas (Sob): Thomar recebe um bônus igual a seu modificador de Carisma em seus testes de resistência.

Destruir Bondade (Sob): duas vezes por dia, Thomar pode tentar destruir o bem usando um ataque regular. Ele soma +4 (seu modificador de Carisma) à jogada de ataque e causa +10 pontos de dano.

Aura de Desespero (Sob): Thomar irradia constantemente uma aura que causa uma penalidade de moral de –2 nos testes de resistência de todos os oponentes em um raio de 3 metros.

Cura pelas Mãos (Sob): uma vez por dia, Thomar pode curar 40 Pontos de Vida. Ele só pode usar essa habilidade em si mesmo e em Karlya.

Fascinar Mortos-vivos (Sob): o algoz pode usar esta habilidade como um clérigo de 7° nível.

As habilidades de algoz Conjuração Demoníaca e Companheiro Morto-Vivo de Thomar não funcionam na masmorra.

Magias de Algoz por Dia: 3 magias de 1° nível, 2 magias de 2° nível, 2 magias de 3° nível, 1 magia de 4° nível. (CD 11 + nível da magia).

Equipamento: *Espada Bastarda +3, Lâmina Afiada, Caótica; Armadura de Batalha +3, de Resistência ao Fogo, Manto da Resistência +3, Medalhão dos Pensamentos, Botas de Caminhada e Salto, Manoplas de Força dos Ogros.*

Quando os aventureiros o encontram, Thomar já está preparado. Ele lançou sobre si mesmo as seguintes magias: *Força do Touro* (Força +3), *Movimentação Livre* e *Proteção Contra os Elementos* (Fogo, absorve 120 pontos de dano). Ele pode mudar o tipo de dano da magia *Proteção Contra os Elementos*, caso perceba que os aventureiros costumam usar outro tipo de energia (como frio ou eletricidade). As modificações causadas por essas magias não estão incluídas em suas estatísticas.

Karlya: súcubo barda 5/feiticeira 3; ND 14; extraplanar (Médio – Caos, Mal); CM; DVs 6d8+5d6+3d4+28; PVs 84; Inic. +7; Desloc. 9m, vôo 15m (médio); CA 29 (+3 Des, +9 natural, +3 *Amuleto de Armadura Natural*, +4 *Braçadeiras de Armadura*); corpo-a-corpo +11, à distância +13; +11 garras x2 (dano 1d3+1); Espaço: 1,5m; Alcance: 1,5m; Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, Drenar Energia, Magias; Qualidades Especiais: Música de Bardo, Conhecimento de Bardo, Música de Proteção, Fascinar, Inspirar Coratam, Inspirar Competência, Magias, RD 20/ferro frio ou bem, RM 18, Alterar Forma, Idiomas, Resistência 20 a frio, fogo e ácido, Imunidades, Telepatia; Fort +9, Ref +13, Vont +17; For 12 (+1), Des 17 (+3), Cons 15 (+2), Int 15 (+2), Sab 16 (+3), Car 25 (+7); **Perícias:** Acrobacia +11, Arte da Fuga +11, Atuação +18, Blefar +26, Concentração +16, Conhecimento (arcano) +13, Conhecimento (os Planos) +6, Diplomacia +16, Disfarces +13, Esconder-se +11, Furtividade +11, Identificar Magia +11, Intimidar +9, Observar +17, Ouvir +16, Procurar +8, Sentir Motivação +11; **Talentos:** Esquiva, Foco em Perícia: Atuação, Iniciativa Aprimorada, Persuasivo, Potencializar Magia, Vontade de Ferro.

Magias de Bardo por Dia: 3 truques, 5 magias de 1° nível, 3 magias de 2° nível. (CD 17 + nível da magia).

Magias de Bardo Conhecidas: Truques: *Abrir/Fechar, Brilho, Detectar Magia, Mãos Mágicas, Prestidigitação, Som Fantasma;* 1° Nível: *Área Escorregadia, Causar Medo, Imagem Silenciosa, Proteção contra o Bem;* 2° Nível: *Imobilizar Pessoa, Invisibilidade, Nublar.*

Magias Arcanas (de feiticeiro) por Dia: 6 truques, 7 magias de 1° nível. (CD 17 + nível da magia).

Magias Arcanas (de feiticeiro) Conhecidas: Truques: *Consertar, Globos de Luz, Pasmar, Raio de Gelo, Resistência;* 1° Nível: *Leque Cromático, Mísseis Mágicos, Recuo Acelerado.*

Habilidades Similares a Magia: S/limite – *Clarividência/Clariaudiência, Desespero, Detectar o Bem, Detectar Pensamentos, Enfeitiçar Monstros, Escuridão, Passeio Etéreo* (pessoal, mais 25kg de equipamento), *Profanar, Sugestão* e *Teletransporte Exato* (pessoal, mais 25kg de equipamento); 1/dia – *Nuvem Profana.* Estas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 12° nível (CD 17 + nível da magia.). Suas habilidades de *Passeio Etéreo* e *Teletransporte Exato* não funcionam aqui na masmorra.

Drenar Energia (Sob): Karlya pode drenar a energia dos mortais com um beijo. Para drenar vítimas relutantes, ela pode tentar iniciar uma manobra de Agarrar, mas provoca ataques de

oportunidade. Um beijo ou abraço bem-sucedido de Karlya impõe um nível negativo; a vítima deve obter sucesso em um teste de Sabedoria (CD 15) para perceber a perda. Remover o nível negativo exige um teste de Fortitude (CD 20).

Alterar Forma (Sob): Karlya pode assumir qualquer forma humanóide de tamanho Pequeno, Médio ou Grande, usando uma ação padrão. Esta habilidade é similar à magia *Metamorfosear-se*, mas permite apenas formas humanóides.

Idiomas (Sob): Karlya está constantemente sob o efeito de *Idiomas*, idêntico à magia de mesmo nome lançada por um feiticeiro de 12º nível.

Telepatia (Sob): a súcubo pode se comunicar por telepatia com qualquer criatura que compreenda o idioma Abissal a até 30m.

Equipamento: *Amuleto de Armadura Natural +3, Anel de Reverter Magias, Braçadeiras da Armadura +4.*

Karlya espera não entrar em combate (ela sempre conta com seu amado para protegê-la), mas antes da chegada dos heróis lançará diversas magias de proteção sobre si mesma e outras para ajudar Thomar. Durante a luta, permanecerá à distância, usando suas magias e habilidades de barda para ajudar o algoz em seu combate.

A súcubo lançará sobre si as magias *Nublar, Proteção contra o Bem* e *Detectar Pensamentos.* Ela tentará ficar fora de alcance, voando, lançando *Mísseis Mágicos* e *Imobilizar Pessoas*, e também dificultando o combate com *Nuvem Profana* e *Área Escorregadia* (o algoz não é afetado por essas duas magias). As modificações causadas por essas magias não estão nas estatísticas apresentadas.

Com a morte de Steellwill e Karlya, milhares de vítimas massacradas finalmente podem descansar em paz, sabendo que a justiça foi feita. O portal está ativo. O último desafio aguarda pelos Libertadores.

Parte 20

O Desafio de Valkaria

ND médio da masmorra: 21

Premiação: especial

Após passar pelo último portal, os aventureiros encontram-se em um local familiar.

Não parece existir aqui qualquer condição ambiental exótica ou nociva — na verdade o lugar é muito agradável. Nesta vasta alcova, bem com em quase todo o complexo, o ar é fresco e revigorante. Carregado com o perfume de rosas, que crescem por toda parte, colorindo tudo com vermelho, violeta, rosa e branco. A luz de um dia de primavera parece entrar por janelas invisíveis. O chão é formado por um gramado macio e violeta. As paredes quase brancas exibem padrões de ondas e espirais lilases, lembrando muito a graciosa arquitetura da própria cidade de Valkaria — mas em colunas, câmaras e corredores muito mais impressionantes.

Alguns bancos de jardim, pintados de branco, oferecem lugar para um breve repouso junto às roseiras. E sentada bem ali, quase sem ser notada, uma mulher humana de cútis rosada e cabelo violeta cheira as rosas. Marolas correm sobre sua pele nua. Ela olha suave para os recém-chegados e sorri com candura.

— *Meus heróis* — diz Valkaria. — *Sei que já ouviram estas palavras outras vezes. Mas nunca dos lábios de uma deusa. E nunca, eu garanto, nunca tão verdadeiras quanto agora.*

Esta é Valkaria, em pessoa. Não a verdadeira deusa, cujo corpo real se encontra transformado em pedra — mas sim um avatar, uma encarnação de seu poder divino. Avatares são empregados pelos deuses para resolver seus assuntos sem que precisem deixar seus respectivos reinos. Carregam apenas uma pequena parte de sua força, mas mesmo assim são incrivelmente superiores aos mortais.

— *Vieram muito longe* — ela continua, voltando a cheirar as rosas. — *Meus irmãos deuses não acreditavam que fossem capazes. Não tinham em vocês a fé que sempre tive. Mas eu nunca duvidei. Nunca perdi as esperanças. Sempre soube que viriam me salvar. Estou orgulhosa.*

Valkaria fica de pé. Passos lentos trazem a deusa mais para perto dos Libertadores, enquanto uma sombra preocupante passa por seu rosto.

— *Mas não acabou ainda* — ela diz, lançando um olhar inquieto na direção da porta. — *Um último desafio ainda precisa ser vencido. O mais perigoso de todos. MEU desafio.*

"Eu asseguro, não existe masmorra mais perigosa em todos os mundos. Em seus corredores vocês enfrentarão feras, monstros e vilões que fariam reinos tremerem. Alguns são antigos inimigos, trazidos de volta para desafiá-los. Outros foram criados apenas para testar as forças dos Libertadores. Nem mesmo meu poder, sozinho, poderia conceber tamanha obra. Só consegui construir este labirinto com a ajuda de todo o Panteão."

"Vejo a pergunta em seus olhos. Por quê? Se minha libertação depende de sua vitória, por que fazê-la mais difícil? Por que motivo deveria ser eu, justamente eu, a elaborar o mais rigoroso dos desafios?"

O acanhamento foge de seu rosto. A deusa volta a sorrir.

— *Tenho uma ambição. Nem um pouco modesta, como devem adivinhar. Espero pelo dia em que vocês, humanos, sejam superiores aos deuses. E vencendo o Labirinto vocês estarão dando o primeiro passo nessa direção, oferecendo a primeira prova de que isso acontecerá. Eu fiz vocês para que isso aconteça.*

Então Valkaria beija cada um dos aventureiros. Seu beijo promove os mesmos efeitos das magias *Cura Completa, Restauração* e *Remover Maldição*, cancelando ou curando quaisquer ferimentos ou efeitos nocivos que estejam afetando os heróis. Ela também poderá usar *Ressurreição Verdadeira* para trazer de volta à vida qualquer membro do grupo que tenha caído pelo caminho, com todos os seus itens mágicos (exceto aqueles que tenham sido apanhados pelos próprios jogadores).

Espera-se que o grupo de aventureiros chegue até aqui entre 17º nível (na pior das hipóteses; iniciando em 12º e falhando em cumprir todas as Obrigações e Restrições) e 21º nível (na melhor das hipóteses; começando em 15º e cumprindo todas as Obriga-

ções e Restrições). Um grupo abaixo de 20° nível dificilmente estará em condições de vencer a masmorra. Neste caso, o beijo de Valkaria vai também transmutar os heróis temporariamente em criaturas superiores, da seguinte forma:

• Personagens de 19° nível recebem o modelo Meio-Celestial, como descrito no *Livro dos Monstros*.

• Personagens de 18° nível recebem o modelo Celestial, como descrito no *Livro dos Monstros*.

• Personagens de 17° nível ou menos recebem o modelo Escolhido dos Deuses, como descrito mais adiante no "Apêndice".

A transformação dura apenas pela duração deste desafio, a menos que mais tarde Valkaria decida fazê-la permanente, como parte da recompensa por salvá-la (veja no "Apêndice").

— *Quero vocês no auge de suas forças* — ela explica, após conceder sua bênção. — *Agora vão. O desafio final os espera. Eu os aguardo, meus Libertadores.*

Valkaria desaparece, deixando apenas um aroma de rosas.

Obrigações e Restrições: não há. Esta masmorra é tão perigosa, que o simples fato de vencê-la já basta para satisfazer a deusa. Além disso, sua premiação é especial — pois concluir este desafio significa libertar Valkaria, e a recompensa para esse ato supremo será discutida adiante.

Encontros Aleatórios

Valkaria não estava exagerando sobre os riscos de percorrer estes corredores, pois os adversários que esperam adiante não são criaturas comuns. Não se trata de pessoas ou monstros mundanos, vivos ou mortos, conjurados para habitar a masmorra.

Todos os Guardiões já derrotados pelos Libertadores ao longo da aventura estão aqui novamente, agora como criaturas errantes! Alguns foram ressuscitados, outros recriados por poder divino, e outros ainda são réplicas mágicas com as mesmas habilidades.

Independente de seu comportamento quando encontraram os heróis antes, desta vez todos os Guardiões lutam até a morte. Eles estarão equipados com seus itens mágicos originais, mesmo que estes tenham sido tomados pelos aventureiros. No entanto, quando são vencidos, seus itens desaparecem — da mesma forma que os cadáveres.

Não apenas os Guardiões estão percorrendo a masmorra, mas também outros adversários particularmente difíceis encontrados ao longo do caminho — como o T-Rex colossal do Desafio de Megalokk, o guerreiro cornugon do Desafio de Keenn, e outros. Também é possível encontrar aqui certos inimigos pessoais dos aventureiros: monstros e vilões que eles tenham enfrentado no passado, antes desta aventura, ao longo de suas carreiras. Na verdade, o que esta masmorra faz é confrontar os Libertadores com seus piores inimigos. Portanto, a critério do Mestre, qualquer criatura ou PdM já encontrado e vencido pelos personagens jogadores pode reaparecer aqui como um monstro errante.

Mesmo como uma deusa maior, a própria Valkaria não teria sido capaz de ressuscitar ou recriar sozinha todos estes seres tão formidáveis. Como ela mesma declarou, o poder do Panteão inteiro foi necessário para isso. O resultado é, de fato, a mais perigosa e desafiadora de todas as masmorras!

Role 1d6 para cada meia hora de permanência na masmorra. Um resultado 1 ou 2 indica que um encontro acontece. Role 1d100 na seguinte tabela:

01-05) Fallandi, Guardião de Allihanna, com seus animais.

06-10) Rornagar, Guardião de Ragnar.

11-15) Sharindhallehrannas, Guardiã de Glórienn.

16-20) Tandan, Guardião de Lena.

21-25) Tigre Primordial, Guardião de Hyninn.

26-30) Prislanya, Guardiã de Marah (desta vez empregando suas habilidades de Beleza Cegante e Beleza Celestial).

31-35) Rarvarimm, Guardião de Tenebra.

36-40) Al-khab, Guardião de Azgher.

41-45) Potentius, Guardião de Tauron.

46-50) Sathane, Guardião de Tanna-Toh (desta vez como um golem de ferro normal, sem cabeças extras).

51-55) Yon-ude, Guardião de Lin-Wu.

56-60) Darkazimm, Guardião de Wynna.

61-65) Coriphena, Guardião do Oceano.

66-70) Reyjane, Guardiã de Thyatis (desta vez lutando normalmente).

71-75) O Guardião de Sszzaas (novamente uma cópia de um dos aventureiros, mas desta vez sofrendo dano normal).

76-80) Destrukto, Guardião de Keenn.

81-85) Bhaltan, Guardião de Megalokk.

86-90) Hit, Guardiã de Nimb (acompanhada por uma revoada de pássaros do caos).

91-95) Thom, Guardião de Khalmyr (desta vez sozinho e sem nenhuma RD ou RM).

96-00) Karlya, Guardiã de Khalmyr (desta vez sozinha).

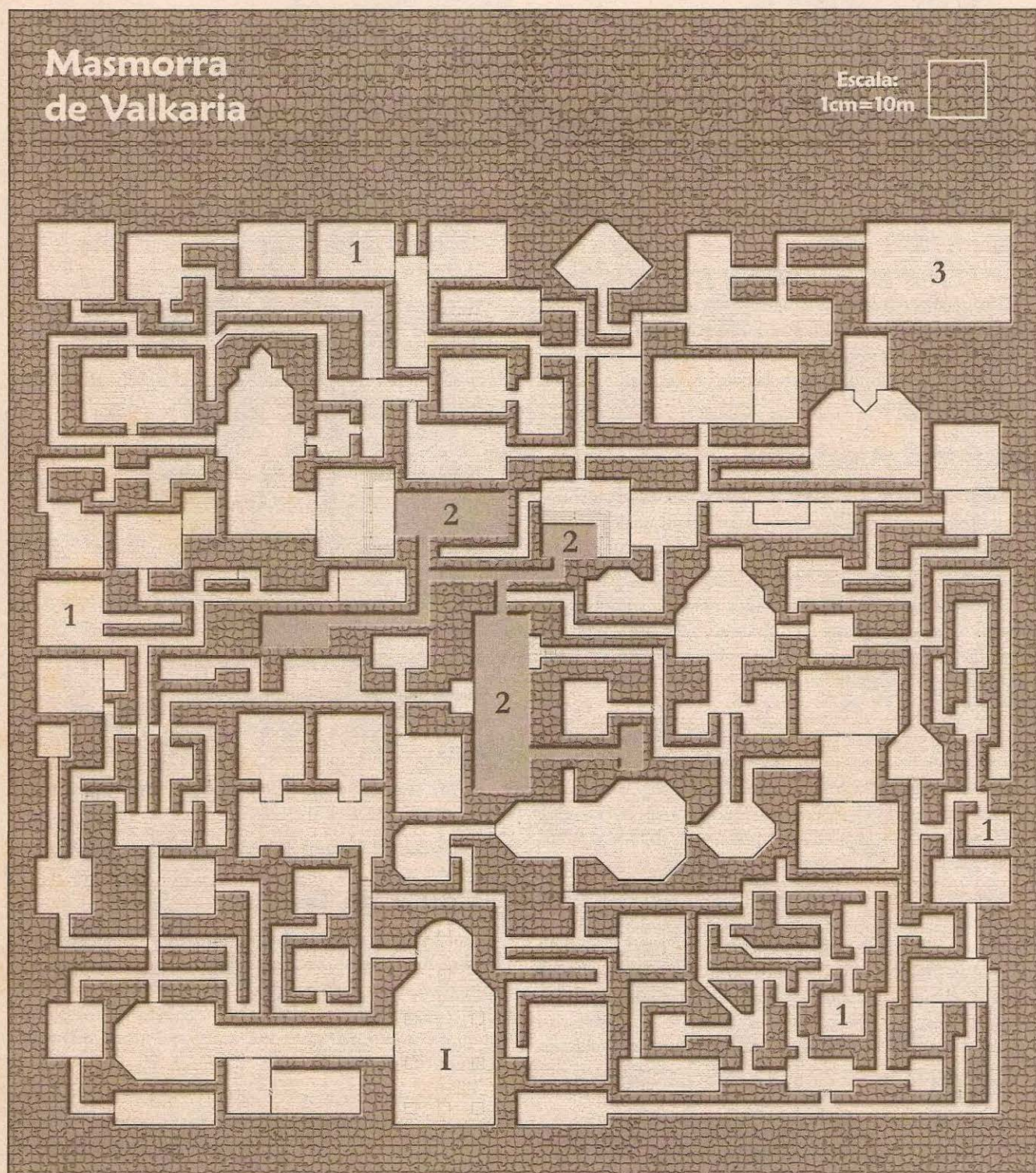
1) Cofres do Tesouro

Uma Deusa da Ambição não ama apenas aventuras, conquistas e descobertas. Ela ama tesouros! Ainda que esta sua face não seja muito exaltada por seus clérigos (ou apreciada por seus inimigos...), Valkaria é apaixonada por ouro, gemas preciosas, jóias e itens mágicos — sendo que, entre os deuses, seu tesouro pessoal é o mais rico de todos.

A maior parte da fortuna de Valkaria esteve em segurança no Calabouço do Desafio, sua morada nos Reinos dos Deuses, quando a deusa estava livre. Temendo ser vítima de saqueadores (afinal, gente como Hyninn ou Sszzaas poderiam não resistir à

tentação...), a deusa pediu a Khalmyr que seu tesouro fosse trazido com ela para este labirinto. E aqui está ele, espalhado em diversos aposentos.

As portas destas câmaras são formadas por *Muralhas Prismáticas* permanentes, como se conjuradas por um feiticeiro de 20º nível, podendo ser vencidas por meios normais. Cada cofre contém uma fortuna incalculável em peças de platina, ouro e prata, formando verdadeiras colinas de moedas. Em termos de jogo, qualquer personagem pode literalmente levar tanto quanto puder carregar.

Cada cofre tem uma chance (1 em 1d4) de conter qualquer item mágico descrito no *Livro do Mestre* (exceto artefatos). No entanto, localizar a peça exata que se deseja exige um teste bem-sucedido de Procurar, e também um teste de Conhecimento (história) ou

Conhecimento de Bardo para reconhecê-la.

A dificuldade do teste depende do valor da peça. Itens mais caros são mais raros e difíceis de achar, mas também mais fáceis de reconhecer (afinal, são mais famosos):

• Até 10.000 p.o. (uma *Cota de Malha Élfica*): Procurar (CD 22), Conhecimento (história, CD 18) ou Conhecimento de Bardo (CD 22).

• Entre 10.001 e 50.000 p.o. (uma *Armadura dos Anões*): Procurar (CD 26), Conhecimento (história, CD 16) ou Conhecimento de Bardo (CD 20).

• Entre 50.001 e 100.000 p.o. (uma *Lâmina do Sol*): Procurar (CD 30), Conhecimento (história, CD 14) ou Conhecimento de Bardo (CD 18).

• Entre 101.000 e 150.000 p.o. (uma *Sagrada Vingadora*): Procurar (CD 34), Conhecimento (história, CD 12) ou Conhecimento de Bardo (CD 16).

• Acima de 150.000 p.o. (uma *Lâmina da Sorte*): Procurar (CD 38), Conhecimento (história, CD 10) ou Conhecimento de Bardo (CD 14).

Cada tentativa de Procurar um item específico leva 3d10 minutos.

2) Rio de Lágrimas

Uma porção da masmorra está inundada, formando trechos de forte correnteza e até mesmo redemoinhos. A dificuldade para nadar é considerável (testes de Natação com CD normal para fortes correntezas), mas nem um pouco desafiadora para os Libertadores.

No entanto, o que parece ser água comum na verdade são lágrimas da própria Valkaria, derramadas ao longo dos séculos — pois, ao contrário do que ela afirma, a deusa passou por não raros momentos de desespero. Estas águas cresceram e se enfureceram até formar um rio caudaloso, que emana uma forte aura mágica facilmente perceptível através de *Detectar Magia*. Carregam tanta tristeza, uma mágoa tão profunda, que não pode ser tolerada por simples mortais. Ao tocá-la, qualquer criatura experimenta um rápido vislumbre da dor sofrida pela deusa em seu cativeiro — e mesmo esse breve contato pode destruir uma alma mortal.

Qualquer criatura com menos de 18 DVs perde 2d4 pontos de Inteligência, Sabedoria e Carisma por rodada de contato com a água, sem direito a testes para resistir. Criaturas com 18 DVs ou mais têm direito a um teste de Vontade (CD 22) para reduzir essa perda à metade. Esse dano de habilidade pode ser restaurado de formas normais. Criaturas que tenham todas as três habilidades reduzidas a zero morrem, e não podem ser ressuscitadas: suas almas foram completamente destruídas.

3) Desafio Final

Chegando a este imenso jardim, os Libertadores têm a impressão de estar em campo aberto — pois o gramado violeta se estende a perder de vista, e vastas formações de nuvens preenchem o céu lilás. Olhando atentamente, podem ver que as nuvens maiores formam um conhecido rosto feminino.

Os limites do aposento são demarcados por grandes colunas, ligadas entre si por muitas correntes de prata. Roseiras crescem entrelaçadas entre as colunas e correntes. O ar está carregado de perfume e pétalas levados pelo vento. Os Libertadores percebem com clareza: estão no mesmo local do quadro visto na Antecâmara do Desafio.

Diante deles, está uma mulher humana. Lembra Valkaria, mas não com a aparência que conhecem. Não está acorrentada. Não exibe a fragilidade e nudez de uma donzela em perigo. Não mostra os olhos aflitos e gestos suplicantes de sua célebre estátua. Esta mulher veste uma armadura leve, botas pesadas e trajes práticos de viajante. Está armada com um mangual pesado. E seus olhos, definitivamente, não pedem socorro.

Ela sorri. Um sorriso feroz.

— *Era assim tão difícil adivinhar, meus Libertadores? Eu tenho uma ambição. Eu sonho com o dia em que humanos não mais se ajoelharão perante os deuses. Sonho com o dia em que serão nossos semelhantes. IGUAIS a nós. MELHORES que nós.*

"EU SOU A ÚLTIMA GUARDIÃ."

Exatamente como parece, os Libertadores devem agora combater e vencer a própria Valkaria. Ainda que formada por apenas uma parte da essência divina, um avatar é incrivelmente mais poderoso que qualquer outro ser vivente — incluindo deuses menores. Além disso, neste momento ela está empunhando o *Desbravador*, sua arma mágica pessoal (veja os detalhes sobre esta arma no "Apêndice"). Poucas criaturas no multiverso oferecem um desafio tão elevado.

Um detalhe bastante cruel: o *Desbravador* é uma arma anticriatura contra QUALQUER criatura, exceto humanos ou servos da deusa. E aventureiros humanos que tenham sido transmutados em celestiais, meio-celestiais ou escolhidos pertencem agora ao tipo Extraplanar...

Avatar de Valkaria: extraplanar (Médio), Clériga 8/Guerreira 6/Ladina 6/Maga 6; ND 30; CB; DVs 6d8+8d8+6d10+6d6+6d4 +288, PVs 420; Inic +13; Desloc. 9m; CA 35 (+9 Des, +6 divino, +10 *Cota de Malha +5*); Ataques: Corpo a corpo: +34/+29/+24/+19, À Distância +35/+30/+25/+20; +39/+34/+29/+24 *Desbravador* (dano 1d10+17); Espaço: 1,5m; Alcance: 1,5m; Ataques Especiais: Ataque Furtivo (+3d6), Magias; Qualidades Especiais: Evasão, Esquiva Sobrenatural, Encontrar Armadilhas, Evitar Armadilhas (+2), Imortal, Imunidades, Magias, Poderes Concedidos, RD 10/magia, Resistência 10 contra Fogo e Eletricidade, RM 18; Fort +33, Ref +30, Von +32; For 27 (+8), Des 28 (+9), Cons 28 (+9), Int 28 (+9), Sab 24 (+7), Car 35 (+12); **Perícias:** Abrir Fechaduras +19, Acrobacia +15 (+20), Adestrar Animais +22, Atuação +23, Avaliação +24, Blefar +30, Cavalgar +22, Concentração +30, Conhecimento (Arcano) +29, Conhecimento (História) +21, Conhecimento (Local – Reinado) +25, Conhecimento (Religião) +29, Cura +20, Decifrar Escrita +20, Diplomacia +30, Escalar +27, Esconder-se +16 (+21), Furtividade +16 (+21), Identificar Magia +30, Natação +21, Observar +24, Obter Informação +27,

Ofícios (Alquimia) +22, Ouvir +20, Procurar +21, Prestidigitação +16 (+21), Saltar +16 (+21), Sentir Motivação +22, Sobrevivência +14; **Talentos:** Corrida, Desarme Aprimorado, Deslocamento, Desviar Objetos, Escrever Pergaminhos (bônus), Especialização em Combate, Esquiva, Grande Fortitude, Imobilização Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Lutar às Cegas, Magia sem Gestos, Magia Silenciosa, Mobilidade, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro. * Os valores das perícias levam em consideração a penalidade por armadura; entre parênteses estão os valores de teste sem armadura.

Poderes Concedidos: Arma de Valkaria, Coragem Total, Fúria Guerreira, Habilidades Lingüísticas, Imunidade contra Ilusões.

Equipamento: nas diversas formas em que aparece, Valkaria empunha sempre a mesma arma, o mangual pesado *Desbravador* (veja sua descrição completa no "Apêndice"), que ela usa com as duas mãos. Valkaria também usa trajes mágicos com as mesmas propriedades de uma *Cota de Malha +5, Fortificação Moderada*, e que não limita o bônus de Destreza na CA.

Magias Divinas: o avatar de Valkaria pode lançar magias divinas como uma clériga de 11° nível com os domínios Bem, Sorte, Guerra, Proteção e Viagem (CD 17 + nível da magia).

Magias Divinas por dia: 6 preces; 7 de 1° nível mais uma do domínio; 6 de 2° nível mais uma do domínio; 6 de 3° nível mais uma do domínio; 4 de 4° nível mais uma do domínio; 5 de 5° nível mais uma do domínio; 2 de 6° nível mais uma do domínio.

Magias Arcanas por dia: 4 truques, 6 magias de 1° nível, 5 magias de 2° nível, 4 magias de 3° nível. (CD 19 + nível da magia).

Livro de Magias: o avatar de Valkaria sabe conjurar todas as magias dos níveis 0 (truques) a 3 que constam no *Livro de Jogador* e em **Tormenta D20.**

Esquiva Sobrenatural: Valkaria mantém seu bônus de Destreza na sua CA mesmo quando está surpresa e não pode ser flanqueada.

Imunidades (Ext): Valkaria é imune a veneno e efeitos de petrificação. Não é afetada por qualquer tipo de magia ou efeito de dominar a mente ou de compulsão mental.

Resistências (Ext): além de possuir RM 18, o avatar de Valkaria possui Resistência 10 contra Fogo e Eletricidade.

Imortal (Ext): o avatar de Valkaria não sofre efeitos de idade ou envelhecimento. Ela também não precisa comer, beber ou dormir (embora ainda possa ficar fatigada).

O avatar está bem preparado para o combate, pois já terá lançado sobre si as seguintes magias: *Auxílio Divino* (+3 nos ataques e danos), *Escudo da Fé, Imunidade à Magia* (escolhendo uma magia freqüentemente utilizada pelo grupo, como *Mísseis Mágicos*), *Movimentação Livre, Proteção Contra os Elementos* (Fogo, absorve 132 pontos de dano que ultrapassem sua Resistência, mas ela ainda pode mudar o tipo do dano), sendo todas magias divinas (que ela lança como clériga). Também estará sob efeito de *Escudo Arcano, Proteção Contra Flechas, Velocidade* e *Ver o Invisível*, todas de sua lista de maga. As modificações causadas por essas magias não estão incluídas em suas estatísticas.

Vitória sobre a Deusa

Com a derrota de Valkaria, algo estranho parece acontecer com o cenário. Luzes emanam de rachaduras que crescem rapidamente nas colunas, chão e céu. Em segundos o lugar é tomado de luz branca cegante.

O Labirinto de Valkaria está desaparecendo para sempre. Seus componentes e habitantes retornam aos reinos de onde vieram, provocando uma tempestade planar e proporcionando visões e sensações únicas. Durante momentos que parecem eternos, os Libertadores se sentem imersos em um turbilhão dimensional, e conseguem rever todas as pessoas e criaturas encontradas ao longo do caminho. Alguns estão zangados com a perda de seus privilégios. Outros urram furiosos com a derrota. Mas muitos sorriem agradecidos, felizes por cumprir suas missões e enfim retornar às suas vidas normais.

Quando a luz desaparece, os aventureiros descobrem-se em um lugar distante — muito longe da estátua, da cidade, ou mesmo de Arton. Todos foram transportados para Odisséia, o Reino de Valkaria. Eles estão agora no Calabouço do Desafio, a habitação pessoal da deusa no centro do Plano.

O salão onde se encontram agora poderia abrigar várias montanhas em seu interior. O teto parece incrivelmente distante, a horas de viagem. Nas paredes, imensas gravuras e tapeçarias vivas — todas grandes como cidades — exibem cenas marcantes de grandes batalhas e aventuras. Algumas podem ser reconhecidas pelos heróis com testes adequados de Conhecimento (local, história ou religião, CD 10) ou Conhecimento de Bardo (CD 15): a expulsão de Sartan; a Rebelião dos Insetos; a busca pela Espada de Mork-Amhor; a derrota de Glórienn por Thwor Inronfist; as incríveis jornadas de Talude, o Mestre Máximo da Magia; a destruição final do Paladino de Arton...

O centro do salão abriga uma montanha incalculável de gemas, jóias, peças de arte, armas, armaduras... mais tesouro que todo aquele coletado pelos seis dragões-reis de Arton juntos. No alto da colina de tesouro, um trono de jóias. No trono está Valkaria, majestosa, radiante, irreconhecível. Não mais em sua nudez conhecida, nem em seus recentes trajes de guerreira, mas sim em vestes de rainha.

Ela sorri e chora.

— *Eu sempre soube que conseguiriam. Sempre soube que poderiam realizar meu desejo. Minha ambição. A gratidão de Valkaria estará sempre com vocês, meus Libertadores.*

"Eu disse a você, Khalmyr — ela gargalha. — *Os humanos não existem para viver infelizes. Não existem para viver de joelhos, para servir aos deuses. Eles existem para conquistar a vitória! Vitória sobre tudo e todos! Sobre NÓS!*

"E agora, sua merecida recompensa..."

Apêndice: Valkaria Livre!

Para aqueles que esperam ver a estátua de Valkaria se levantando e destruindo a cidade no processo, dois avisos. Primeiro, você é previsível. Segundo, você ficará desapontado.

Mesmo com a deusa livre, o colosso de pedra permanece onde está — um presente da deusa para seu povo, como sempre se acreditou que era desde o início. Suas qualidades especiais permanecem inalteradas (como o território santificado sob a estátua, e a *Bênção* para os devotos que a tocam). No entanto, o Labirinto deixou de existir, e os meios antes empregados para alcançá-lo não funcionam mais.

As antigas limitações impostas aos servos da deusa se foram. Seus poderes agora funcionam normalmente além das fronteiras de Deheon. De fato, os clérigos e paladinos de Valkaria são atualmente os únicos servos de deuses específicos que não precisam seguir obrigações e restrições particulares — uma grande vantagem sobre seguidores de outras divindades. A situação deve permanecer assim pelos próximos meses, enquanto Khalmyr e Valkaria negociam uma forma de voltar a equilibrar a balança. Até lá, foi decidido que os devotos da Deusa da Ambição são livres para aproveitar sua merecida e recém-conquistada liberdade. (Novas Obrigações e Restrições para servos de Valkaria serão apresentadas em **Panteão D20**.)

A notícia da libertação de Valkaria espalha-se rapidamente entre os membros da ordem. Grandes comemorações têm sido realizadas aos pés da estátua, reunindo milhares de participantes. Expedições partem para levar a palavra da deusa até outros reinos, onde ela voltará a ser lembrada. Seus clérigos e paladinos, exultantes, comandam a construção de templos em terras distantes — quase todos adornados com réplicas menores da estátua principal. Até então Khalmyr havia cumprido sua promessa de "olhar pelos humanos", mantendo-se como a divindade mais popular no Reinado, mas agora a Deusa da Ambição está retomando seu lugar de direito no coração da humanidade.

As *Lágrimas de Valkaria* ainda existentes perderam sua utilidade mais conhecida (pois não há mais limitações territoriais para os clérigos e paladinos) e também não permitem mais acesso ao Labirinto. Mas ainda conservam suas habilidades de *Teletransporte Exato* e *Viagem Planar*.

A deusa voltou a residir no Calabouço do Desafio, seu lar no reino de Odisséia — mas, levando em conta sua natureza inconstante, não é provável que permaneça ali durante muito tempo! Na verdade, os poucos que viram a deusa pessoalmente (ou seu avatar) desde sua libertação dizem que ela mudou de aparência: não mais uma donzela pedindo por ajuda, ela agora usa os trajes práticos de uma viajante. Uma aventureira.

O Prêmio dos Libertadores

Os heróis responsáveis pela salvação da deusa marcam seus nomes entre as lendas de Arton. Eles passam a ser conhecidos como os Libertadores.

Sua recompensa? É difícil, mesmo para Valkaria, estabelecer uma premiação justa para seus salvadores. Ela pode oferecer aos aventureiros estas opções, e pedir que escolham uma delas:

• **Tesouro.** Ao longo da aventura, os Libertadores tiveram chance de coletar uma fortuna em moedas, gemas, jóias e itens mágicos — incluindo, talvez, parte dos tesouros pessoais da deusa. Caso não tenham feito isso ainda, Valkaria pode permitir que os heróis vasculhem seus cofres (veja em "Parte 20 • O Desafio de Valkaria", área 1) e fiquem com o tesouro que quiserem. Cada personagem pode fazer sua "pilhagem" com calma, escolhendo 20 em seus testes de Procurar, Conhecimento (história) ou Conhecimento de Bardo para encontrar itens.

• **Artefatos.** Cada personagem jogador pode receber dois artefatos menores ou um artefato maior, escolhidos livremente no *Livro do Mestre* ou inventados pelo Mestre (note que os artefatos maiores vistos no *LdM* pertencem a personagens e mundos específicos; mude os nomes para adequá-los ao mundo de TORMENTA). Veja adiante o *Desbravador*.

• **Imortalidade.** Por ironia, conceder esta recompensa seria muito simples para a deusa. O personagem se torna imune a venenos, doenças, efeitos de envelhecimento, efeitos de morte, dreno de habilidade, dreno de energia, morte por dano massivo e acertos decisivos. No entanto, ele ainda pode ser morto de formas violentas e ser vítima de outros efeitos.

• **Companhia da Deusa.** Muitos servos dos deuses concordam que viver para sempre ao lado de sua divindade é a maior recompensa possível. Esta opção deve colocar um ponto final na

carreira do personagem como aventureiro viajante, mas também encherá a deusa de alegria. O personagem recebe o modelo Celestial, Meio-Celestial (veja o *Livro dos Monstros*) ou Escolhido (veja adiante) e passa a viver no Calabouço do Desafio pela eternidade, como um companheiro pessoal de Valkaria.

• **Agentes da Deusa.** Caso desejem continuar atuando, os Libertadores passam a percorrer os Planos como legítimos representantes de Valkaria, resolvendo assuntos em seu nome. Eles podem proteger Odisséia contra invasores, ajudar a restaurar o Plano (deve haver muito a ser feito após uma ausência tão prolongada da proprietária...), atacar inimigos do culto em Arton, ou socorrer servos que necessitem de ajuda. Para melhor realizar essa tarefa, os Libertadores podem receber modelos de Celestial ou Meio-Celestial.

• **A Torre dos Libertadores.** O grupo pode ser recompensado com um castelo mágico voador, como sua nova base de operações. Capaz de viajar livremente entre os planos, a Torre dos Libertadores passa a ser uma localidade importante de Arton, assim como Vectora ou a Academia Arcana. Mapear e equipar essa torre pode ficar por conta do Mestre, ou os próprios jogadores podem fazê-la como quiserem.

• **Deuses Menores.** Personagens que ao final da aventura tenham atingido o 20° nível ou mais podem se tornar divindades menores. Em Arton, qualquer criatura com ND 20 ou mais será considerada um deus menor caso mil ou mais seguidores o reconheçam como sua divindade — e isso não será difícil com a ajuda de Valkaria, quando as lendas dos Libertadores se espalharem. O culto do novo Deus Libertador pode se estabelecer em qualquer ponto do Reinado, preferencialmente em uma cidade própria. Veja, em **Panteão D20**, mais detalhes sobre os poderes e limitações de um deus menor.

• **Desejos Pessoais.** Cada aventureiro específico talvez tenha alguma grande ambição ou objetivo pessoal a alcançar — como resgatar a alma de uma pessoa querida, comandar um exército, conquistar o amor de uma princesa... o Mestre deve avaliar cada caso, mas em geral Valkaria concordará com a recompensa.

• **Desejos Impossíveis.** Até mesmo o poder de uma deusa maior tem limites, especialmente sobre assuntos que envolvem outros deuses. Por exemplo, não será possível para Valkaria eliminar a Tormenta, destruir Thwor Ironfist, entregar o comando de um reino, ou realizar outros desejos que interfiram demais com o curso natural das coisas. Ela também não pode ressuscitar uma pessoa cuja alma se encontre em outros Reinos dos Deuses — mas pode, entretanto, fornecer meios para que os próprios heróis resgatem essa alma.

• **Desejos Ambiciosos.** Valkaria admira a ambição, mas ela não concordará em conceder para um mesmo personagem mais de um dos desejos desta lista. Para aqueles que protestarem, ela argumentará que seu retorno ao Panteão é ainda muito recente, e seu poder não se encontra plenamente restaurado — restando ainda muito trabalho a ser feito para devolver sua reputação ao normal. Assim, suas energias são ainda limitadas, bem como sua capacidade de recompensar os Libertadores.

Dentro da cronologia de Arton, os Libertadores passam a ser conhecidos como os maiores heróis do mundo, famosos por percorrer os Planos em busca de desafios épicos. Envolvidos em seus assuntos (dizem que eles foram combater a Tormenta em sua fonte, ou estão lutando no Grande Torneio de Keenn...), eles já não podem ser facilmente contactados por outros aventureiros. (Leia-se: nada de contar com eles para salvar o mundo o tempo todo.)

Novo Artefato

O Desbravador

Durante suas andanças por Arton e pelos planos, a Deusa da Ambição em geral adota a aparência de uma aventureira — armada com mangual pesado. Esta arma mágica, assim como as demais armas pessoais dos deuses, é um artefato maior. Ela estará empunhando a peça durante seu combate final contra os aventureiros. Mais tarde, salva de seu cativeiro, Valkaria poderá perfeitamente sentir-se agradecida o bastante para ceder a um de seus libertadores sua arma favorita.

O Desbravador é um *mangual pesado +5, toque espectral, do rompimento*. Refletindo o caráter inconstante de sua mestra, ele também possui propriedades similares às de um *Bastão do Grande Poder*, sendo capaz de transformar-se em numerosas outras armas e apresentando vários outros poderes. Todos podem ser usados livremente, sem limite de utilizações por dia:

• *Armas.* Ao acionar um botão (o que requer uma ação de movimento), o usuário pode transformar o *Desbravador* em qualquer destas armas: *maça leve +5 elétrica, espada longa +5 flamejante, machado de guerra +5 lâmina afiada, lança curta +5 elétrica* ou *lança longa +5 defensora.*

• *Anti-Criatura.* Em todas as suas formas, o Desbravador é considerado uma arma anti-criaturas contra TODOS os tipos de criatura, exceto humanos ou devotos de Valkaria.

• *Dissipar Magia.* A arma pode conjurar *Dissipar Magia* (20° nível, uma vez por rodada, usando uma ação padrão, apenas em versão área) com 1,5m de raio por nível do usuário.

• *Imobilizar Pessoas.* A um toque da arma, o usuário pode tentar imobilizar a vítima (CD 18 para resistir). O usuário deve ativar o poder e então ser bem-sucedido em um ataque de toque.

• *Medo.* Ativado pelo usuário, contra todos os adversários a até 3m que estejam olhando para o item (CD 20 para resistir). Invocar este poder requer uma ação padrão.

Novo Modelo

Escolhidos dos Deuses

Lindíssimas dríades em trajes de flores vivas dançam sob a Árvore do Mundo para alegrar Allihanna. No reino de seu irmão Megalokk, homens-escorpião capturam vítimas para alimentar o Deus dos Monstros. Anjos-do-mar servem ao Grande Oceano em seu palácio, enquanto a infinita Biblioteca dos Planos é protegida pelos golens vivos de Tanna-Toh.

Escolhidos existem apenas nos lares dos deuses, sendo muitíssimo raro encontrá-los em qualquer outro lugar do multiverso: os deuses investem neles parte significativa de seu poder e atenção, e não desejam de forma alguma perdê-los de vista. Ao longo das eras, servos importantes já foram raptados por divindades rivais (ou por seus cultistas) e então usados como reféns para assegurar favores. Por outro lado, em ocasiões excepcionais, pode ser permitido a um escolhido abandonar a proteção de seu patrono por um breve período.

Também é possível que escolhidos fujam de seus lares. Correm rumores, por exemplo, de que recentemente o Deus do Caos ficou tão furioso que apavorou todos os moradores da Mansão de Nimb. Eles se refugiaram em vários pontos de Arton, assumindo formas e identidades diversas. Agora vivem disfarçados como criaturas "comuns" — sendo que muitos Clérigos do Caos têm recebido, através de sonhos insanos, a missão de recapturar os "anjos de Nimb".

Seja nascido da centelha criadora, seja transmutado pela vontade dos deuses, um escolhido é uma versão aperfeiçoada de uma criatura normal. Sua exata natureza depende da divindade a quem serve. No Tribunal de Khalmyr, por exemplo, encontramos humanos, anões e pégasos; no Palácio da Paz, a deusa Marah é servida por ninfas, elfos, halflings... e assim por diante.

Embora sejam conhecidas coletivamente como "escolhidos", na verdade cada tipo de criatura é único. Muitas vezes eles são chamados por nomes ligados à sua divindade, como "crianças de Lena", "anjos de Nimb", "horrores de Megalokk" e outros.

É raro que um deus maior seja encontrado fora de seu próprio Plano. Quase todas as divindades maiores vivem em lugares especiais, que marcam o centro dos Reinos dos Deuses. Em suas moradas sagradas (ou profanas), além dos próprios deuses, encontramos verdadeiras populações de criaturas especiais. Seres de beleza ou poder incríveis, escolhidos ou criados pela própria mão divina de seu patrono.

As divindades do Panteão cercam-se de servos poderosos — seres especiais que atuam como guardas, criados, companheiros ou mesmo amantes. Muitas vezes estas criaturas são geradas a partir da própria vontade divina, nascendo do nada. Outras vezes são escolhidas entre as almas recém-chegadas dos mortos, e então transformadas. É um convite difícil de recusar: viver na morada dos deuses é possivelmente a maior honra concedida a um mortal, e em geral significa uma eternidade de alegrias e prazeres. De fato, a maior parte dos clérigos, paladinos, druidas e outros servos dos deuses sonham receber essa recompensa após uma vida de total dedicação.

Construindo um Escolhido

Em muitos casos, seres que vivem na morada dos deuses têm o modelo Celestial, Meio-Celestial, Abissal ou Meio-Abissal (todos vistos no *Livro dos Monstros*). O Escolhido é simplesmente uma nova versão para estas pessoas, animais e monstros que vivem com os deuses.

"Escolhido" é um modelo (adquirido ou nato, conforme cada caso) que pode ser aplicado a qualquer criatura (daqui por diante chamada "criatura-base").

Tipo: muda para extraplanar.

Dado de Vida: muda para d8. Se a criatura-base tinha Dados

de Vida melhores, estes são mantidos.

Habilidades: For +4, Des +4, Cons +8, Int +2, Sab +2, Car +2. Criaturas-base com Int, Sab ou Car abaixo de 10 terão estas habilidades aumentadas até 10 (sem receber novos ajustes). Caso não seja capaz de falar, a criatura-base também recebe a habilidade de falar o idioma Comum, além de um idioma extra para cada ponto de seu modificador de Inteligência. Criaturas que não possuem valores de Constituição, como mortos-vivos e construtos, não têm o valor da habilidade aumentado.

Ataque Especial: um escolhido ganha um ataque especial escolhido na lista a seguir. Cada ataque é baseado em uma habilidade-chave, usada para determinar a CD do teste de resistência contra ele. Testes de resistência contra o ataque especial têm CD igual a 10 + ½ dos DVs da criatura + o modificador da habilidade-chave da criatura.

Arma de Sopro: a habilidade-chave é Constituição, um teste de Reflexos bem-sucedido reduz o dano à metade, e apenas criaturas de tamanho Pequeno ou maior podem possuir este ataque especial. Uma vez a cada 2d4 rodadas, a criatura-base pode expelir pela boca um cone de 10m de energia (fogo, frio ou sônico).

O dano depende do tamanho da criatura-base: 1d8 (Pequeno), 2d6 (Médio), 2d8 (Grande), 3d6 (Enorme), 6d6 (Imenso), 10d6 (Colossal).

Encantar: a habilidade-chave é Carisma, um teste de Vontade bem-sucedido nega o efeito, e apenas criaturas com ND 1 ou mais podem possuir este ataque especial. Esta habilidade funciona como a magia *Encantar Monstros* (nível de conjurador igual aos DVs da criatura-base; alcance de 10m).

Olhar Apavorante: a habilidade-chave é Carisma, um teste de Vontade bem-sucedido nega o efeito, e apenas criaturas com ND 2 ou mais podem possuir este ataque especial. Qualquer vítima a até 10m que encontre o olhar da criatura-base fica Assustada (*Livro do Mestre*).

Olhar Petrificante: a habilidade-chave é Sabedoria, um teste de Fortitude bem-sucedido nega o efeito, e apenas criaturas com ND 4 ou mais podem possuir este ataque especial. Qualquer vítima a até 10m que encontre o olhar da criatura-base é transformada em pedra.

Veneno: a habilidade-chave é Constituição, um teste de Fortitude bem-sucedido nega o efeito, e apenas criaturas com ND 2 ou mais podem possuir este ataque especial. Escolha qualquer ataque natural da criatura-base para aplicar o veneno. O dano inicial e secundário é o mesmo (1d6 For, Des ou Cons, à escolha do Mestre).

Qualidades Especiais: um escolhido ganha duas qualidades especiais escolhidas na lista a seguir:

Asas: a criatura-base recebe Des +4, Sab +2 e velocidade de vôo igual à sua velocidade-base +10. Sua capacidade de manobra é baseada na Destreza: Perfeita (Des 17 ou mais), Boa (15-16), Média (Des 11-14), Ruim (7-10) ou Precária (6 ou menos). Caso a criatura-base já seja alada, ela passa a ter dois pares de asas (e recebe os mesmos benefícios, seu deslocamento aumenta em +10 e a capacidade de manobra melhora em uma categoria).

Garras: a criatura-base tem garras e mais afiadas (criaturas sem garras não podem receber esta qualidade), aumentando em um passo o dado de dano causado por ataques com as garras. Criaturas que normalmente não causam dano com ataques normais passam a causar 1d4 + metade do modificador de Força.

Habilidade Similar a Magia: a criatura-base recebe uma habilidade similar a magia, que pode ser escolhida livremente entre as magias de mago e clérigo. Criaturas-base de ND 3 ou menos podem escolher apenas magias de 1º círculo; criaturas-base de ND 6 ou menos podem escolher magias de 1º ou 2º círculo; criaturas-base de ND 10 ou menos podem escolher magias de 1º a 3º círculo. A habilidade pode ser usada um número de vezes por dia igual a 1 + modificador de Int, Sab ou Car da criatura-base (aquele que for maior), e sempre no mínimo 1 vez por dia. A magia é tratada como se conjurada por um clérigo ou feiticeiro de nível igual aos DVs da criatura.

Membros Extras: a criatura-base tem um par extra de braços (ou patas, tentáculos, ou apêndices semelhantes; criaturas sem membros não podem receber esta qualidade) que podem ser usados para ataques extras (com redutor de –5).

Percepção às Cegas: a criatura-base pode se orientar usando outros sentidos além da visão (geralmente pelo faro, audição, vibrações no solo e outras condições ambientais).

Poder Camaleônico: a criatura-base pode mudar de cor e textura, recebendo um bônus de +8 em Esconder-se.

Presas: a criatura-base tem presas maiores e mais afiadas (criaturas sem presas não podem receber esta qualidade), aumentando em um passo o dado de dano causado por ataques com mordida. Criaturas que normalmente não causam dano com mordida passam a causar 1d3 + metade do modificador de Força.

Redução de Dano: uma criatura-base de tamanho Pequeno ou menor recebe redução de dano 5; uma criatura-base de tamanho Médio, Grande ou Enorme recebe redução de dano 10; uma criatura-base de tamanho Imenso ou maior recebe redução de dano 15. O tipo de dano que ultrapassa a redução de dano varia de acordo com a divindade (caos para deuses da Ordem, sagrado para deuses malignos...).

Regeneração: uma criatura-base de tamanho Pequeno ou menor recebe Regeneração 5; uma criatura-base de tamanho Médio, Grande ou Enorme recebe Regeneração 10; uma criatura-base de tamanho Imenso ou maior recebe Regeneração 15. Existe sempre um tipo de dano que causa dano normal à criatura, e que varia de acordo com a divindade que a escolheu (caos para deuses da Ordem, sagrado para deuses malignos...).

Resistência a Magia: a criatura-base recebe RM igual a 10 + seus Dados de Vida.

Nível de Desafio: +4

Tesouro: escolhidos sempre carregam consigo tesouro correspondente a seu ND, na forma de jóias, trajes finos, armaduras, armas e outros objetos pessoais (quase nunca em moedas). Toda criatura divina tem pelo menos um item mágico pessoal no valor de pelo menos 5.000 peças de ouro.

Nova Classe de Prestígio

Cavaleiro Libertador

Após esta aventura, o poder e influência da deusa não ficam mais restritos às fronteiras de Deheon. Seus servos agora tentam compensar o tempo perdido, levando sua palavra e seu espírito aventureiro para todas as outras nações do Reinado, e além.

Formada logo após a libertação de Valkaria, a Ordem dos Libertadores é composta por numerosos clérigos, paladinos e outros devotos, empenhados em trazer sua amada deusa de volta ao coração da humanidade. Eles fazem isso realizando atos corajosos, protegendo inocentes, destruindo ameaças — enfim, agindo como verdadeiros heróis aventureiros. Para eles, nenhuma façanha é difícil demais, nenhum monstro ou vilão é perigoso demais. Inspirados pelas batalhas travadas pelos Libertadores ao longo de sua missão histórica, estes cavaleiros não temem nada nem ninguém, muito pelo contrário: quanto mais arriscada a façanha, maior sua disposição em realizá-la.

O Cavaleiro Libertador raramente age acompanhado por outros membros da Ordem: para melhor desempenhar sua função como herói inspirador, ele prefere participar de grupos mistos, compostos pelos mais diferentes tipos de aventureiros. Quase todos os cavaleiros da Ordem são clérigos, paladinos e guerreiros humanos, mas membros de praticamente qualquer classe ou raça podem adotar esta classe de prestígio — basta a disposição para viver aventuras e levar seus companheiros a fazer o mesmo! Rangers caçam os inimigos da deusa, enquanto bardos espalham pelo Reinado as lendas dos Libertadores. Magos, feiticeiros e monges são raros, mas existem. Druidas ou bárbaros, no entanto, raramente apresentam o carisma necessário para inspirar seus colegas.

Quanto a raças, quase todos os Cavaleiros conhecidos são humanos — mas este não é um pré-requisito. Valkaria acolhe em seu coração qualquer criatura de ambição e espírito aventureiro, e também é fato conhecido (embora não comprovado) que os Libertadores não eram todos humanos. Elfos de Carisma elevado são bastante beneficiados pelos poderes desta classe e, curiosamente, alguns halflings também são bem-sucedidos como Cavaleiros Libertadores. Anões e meio-orcs, por outro lado, raramente têm a iniciativa e o magnetismo pessoal exigidos.

Pode-se servir à Ordem mesmo sem pertencer a esta classe de prestígio — de fato, quase todos os comandantes são clérigos

e paladinos comuns de Valkaria. O nível de um personagem nesta classe não tem ligação com a hierarquia de comando, sendo possível para um oficial graduado ter poucos níveis como Cavaleiro, enquanto um soldado ou sargento pode ter mais níveis. No entanto, sendo a formação da Ordem ainda muito recente, é raro encontrar qualquer personagem com mais de dois ou três níveis nesta classe.

Requerimentos: para se qualificar como um Cavaleiro Libertador, um personagem deve preencher os seguintes critérios:

- Bônus Base de Ataque: +3
- Tendência: bondosa
- Habilidades: Carisma +13
- Perícias: Cavalgar 3 graduações, Diplomacia 3 graduações, Conhecimento (religião) 3 graduações.
- Especial: deve reverenciar a deusa Valkaria e integrar a Ordem dos Libertadores, sediada em Deheon, recebendo ordens de seus superiores.

Dado de Vida: d10

Perícias de Classe: as perícias de classe do Cavaleiro Libertador (e a habilidade-chave de cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Cura (Sab), Conhecimento (religião) (Int), Diplomacia (Car), Escalar (For), Intimidar (Car), Ofícios (Int), Saltar (For).

Pontos de perícia a cada nível subseqüente: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: o Cavaleiro Libertador sabe usar todos os tipos de armas simples e comuns, todas as armaduras e escudos.

Talentos Adicionais: o Cavaleiro Libertador recebe um talento adicional no 3°, 6° e 9° nível. Esses talentos devem ser escolhidos entre os Poderes Concedidos para clérigos e paladinos de Valkaria, e podem ser adquiridos mesmo que o personagem não atenda os pré-requisitos. São eles: Arma de Valkaria, Coragem Total, Fúria Guerreira, Habilidades Lingüísticas e Imunidade Contra Ilusões. Todos estes talentos são explicados nas páginas 13 e 14.

Autoconfiança: o Cavaleiro Libertador soma seu modificador de Carisma à sua CA.

Inspirar Bravura: a partir do 1° nível, com sua coragem e atitude positiva, o Cavaleiro Libertador inspira seus companheiros da mesma forma que um bardo faz com sua música. Para ser afetado, um companheiro deve testemunhar o Cavaleiro atuando em combate por uma rodada completa. Os aliados recebem um bônus moral de +1 em seus testes de ataque, testes de Vontade e dano com armas. Este bônus aumenta para +2 no 5° nível, e +3 no 10° nível. Inspirar Bravura é uma habilidade sobrenatural que age mentalmente.

Inspirar Bravura não é o mesmo que Inspirar Coragem. Um personagem bardo que tenha níveis nesta classes de prestígio não pode usar ambas as habilidades ao mesmo tempo.

Desafiar o Perigo: quanto mais poderoso o inimigo, maior a confiança em vencê-lo. A partir do 2° nível, o Cavaleiro Libertador recebe um bônus de circunstância de +1 em seus testes de ataque, CA e dano com armas sempre que luta em grande desvantagem numérica (contra três ou mais oponentes), ou sempre que combate sozinho um adversário com Nível de Desafio nitidamente superior a seu próprio nível de personagem. Esse bônus aumenta para +2 no 7° nível.

Habilidade de Herói: no 4° e 8° nível, o Cavaleiro Libertador somará um ponto em uma de suas habilidades básicas (à escolha do jogador), de forma idêntica ao aumento de habilidade disponível para todos os personagens quando atingem níveis divisíveis por 4.

Observação para Multiclasse: um paladino que se torne um Cavaleiro Libertador pode continuar avançando como paladino, a menos que adquira níveis em outras classes.

Cavaleiro Libertador

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Autoconfiança, Inspirar Bravura +1
2	+2	+3	+0	+0	Desafiar o Perigo +1
3	+3	+3	+1	+1	Talento Adicional
4	+4	+4	+1	+1	Habilidade de Herói
5	+5	+4	+1	+1	Inspirar Bravura +2
6	+6	+5	+2	+2	Talento Adicional
7	+7	+5	+2	+2	Desafiar o Perigo +2
8	+8	+6	+2	+2	Habilidade de Herói
9	+9	+6	+3	+3	Talento Adicional
10	+10	+7	+3	+3	Inspirar Bravura +3

Open Game License

THE D20 SYSTEM TRADEMARK LICENSE VERSION 6.0

By downloading the enclosed graphic files and/or by returning the Confirmation Card as presented in the file "card.pdf," the Licensee ("You") accept to be bound by the following terms and conditions:

1. Copyright & Trademark. Wizards of the Coast, Inc. retains title and ownership of the d20 System trademark logos, the d20 System trademark, and all other copyrights and trademarks claimed by Wizards of the Coast in The Official Wizards of the Coast d20 System Trademark Guide found at www.wizards.com/d20 (the "d20 System Guide"), incorporated here by reference.

2. License to use. You are hereby granted the non-transferable, non-exclusive, non-sublicensable, royalty-free license to use the d20 System trademark logos, the d20 System trademark, and certain other trademarks and copyrights owned by Wizards of the Coast (the "Licensed Articles") in accordance with the conditions specified in the current version of this License and the d20 System Guide.

3. Agreement not to Contest. By making use of and/or distributing material using the d20 System trademark under the terms of this License, You agree not to contest the ownership of the Licensed Articles.

4. Quality Standards. The nature of all material You use or distribute that incorporates the Licensed Articles must comply with all applicable laws and regulations, as well as community standards of decency, as further described in the d20 System Guide. You must use Your best efforts to preserve the high standard and goodwill of the Licensed Trademarks. In order to assure the foregoing standard and quality requirements, Wizards of the Coast shall have the right, upon notice to You, to review and inspect all material released by You that uses the Licensed Articles. You shall fully cooperate with Wizards of the Coast to facilitate such review and inspection, including timely provision of copies of all such materials to Wizards of the Coast. Wizards of the Coast may terminate this License immediately upon attempted notice to you if it deems, in its sole discretion, that your use of the Licensed Articles does not meet the above standards.

5. Termination for Breach. In the event that You fail to comply with the terms of this License or the d20 System Guide, You will be considered to be in breach of this License. Wizards of the Coast will attempt to notify you in writing by sending a letter to the address listed on the most recent Confirmation Card on file, if any. Except as otherwise specified herein, you will have 30 days from the date of the notice (the "cure period") to cure the breach to the satisfaction of Wizards of the Coast. If no Confirmation Card is on file, you will be considered to be in breach of this License immediately. If, at the end of the cure period, the breach is not cured, Wizards of the Coast may terminate this License without further written notice to You.

6. Effects of Termination. Upon termination, You shall immediately stop all use of the Licensed Articles and will destroy any inventory or marketing material in Your possession bearing the d20 System trademark logos. You will remove any use of the d20 System trademark logos from your advertising, web site, letterhead, or any other use. You must instruct any company or individual that You are or become aware of who is in possession of any materials distributed by You bearing the d20 System trademark logos to destroy those materials. You will solely bear any costs related to carrying out this term of the License.

In Wizards sold discretion, Wizards may allow You to continue to use the License for Licensed Articles which otherwise comply with the terms of the License.

7. Penalty for Failure to Comply with Termination Instructions. If You fail to comply with the Effects of Termination, Wizards of the Coast may, at its option, pursue litigation, for which You shall be responsible for all legal costs, against You to the full extent of the law for breach of contract, copyright and trademark infringement, damages and any other remedy available.

8. Updates. Wizards of the Coast may issue updates and/or new releases of the d20 System trademark logos without prior notice. You will, at the earliest possible opportunity, update all material distributed by You to use the updated and/or new version of the d20 System trademark logos. You may continue to distribute any pre-existing material that bears an older version of the d20 System trademark logo.

9. Changes to Terms of the License. Wizards of the Coast may issue updates and/or revisions to this License without prior notice. You will conform in all respects to the updated or revised terms of this License. Subsequent versions of this License will bear a different version number.

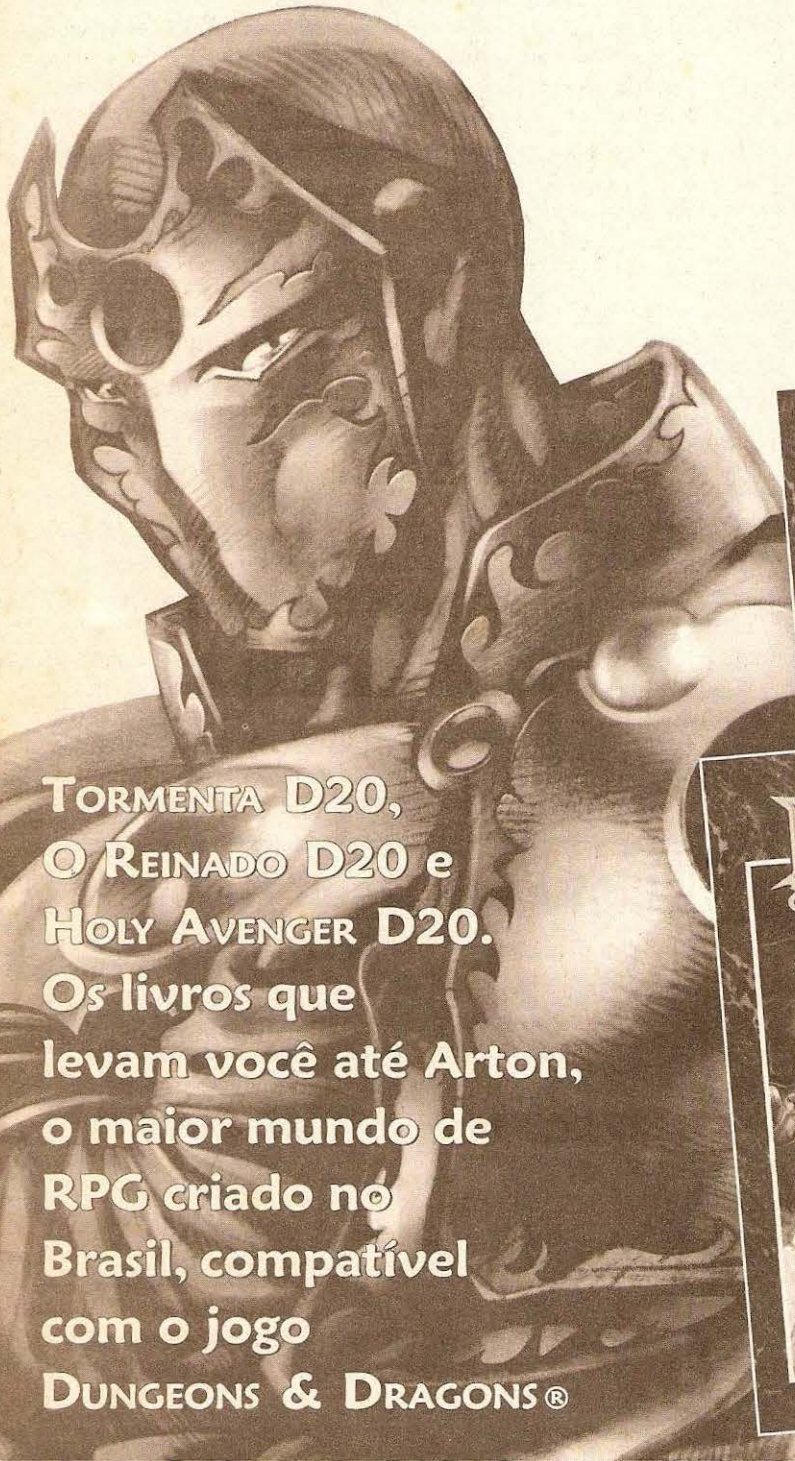
10. Updates of Licensee information. You may transmit an updated version of the "card.pdf" Confirmation Card at any time to Wizards of the Coast.

11. Notices to Licensor. Wizards of the Coast, c/o Publishing Division, Attn: Roleplaying Games Department, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707

12. No maintenance or support. Wizards of the Coast shall have no obligation whatsoever to provide You with any kind of maintenance or support in relation to the d20 System trademark logos.

13. No Warranty / Disclaimer. THE D20 SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE MADE AVAILABLE ON AN "AS IS" BASIS. WIZARDS OF THE COAST DOES NOT MAKE ANY REPRESENTATION OR WARRANTY, WHETHER EXPRESS OR IMPLIED, AS TO THE FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, USE OR MERCHANTABILITY. WIZARDS OF THE COAST MAKES NO REPRESENTATION OR WARRANTY THAT THE D20 SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE ERROR-FREE.

Conteúdo Open Game

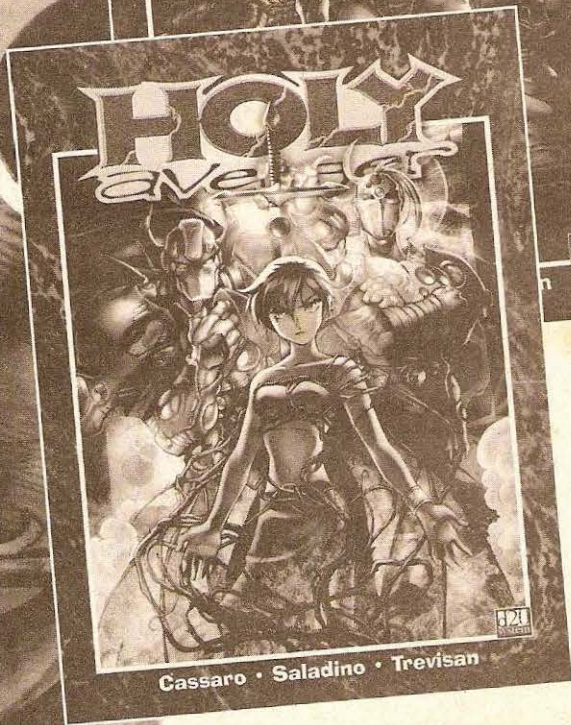
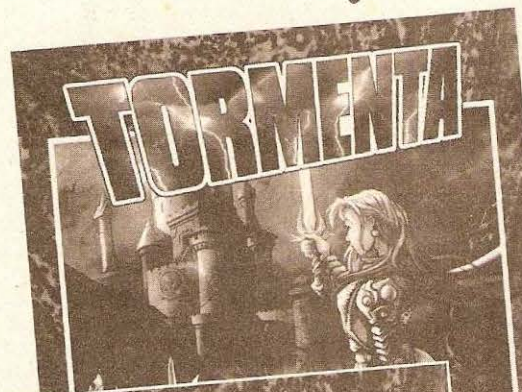
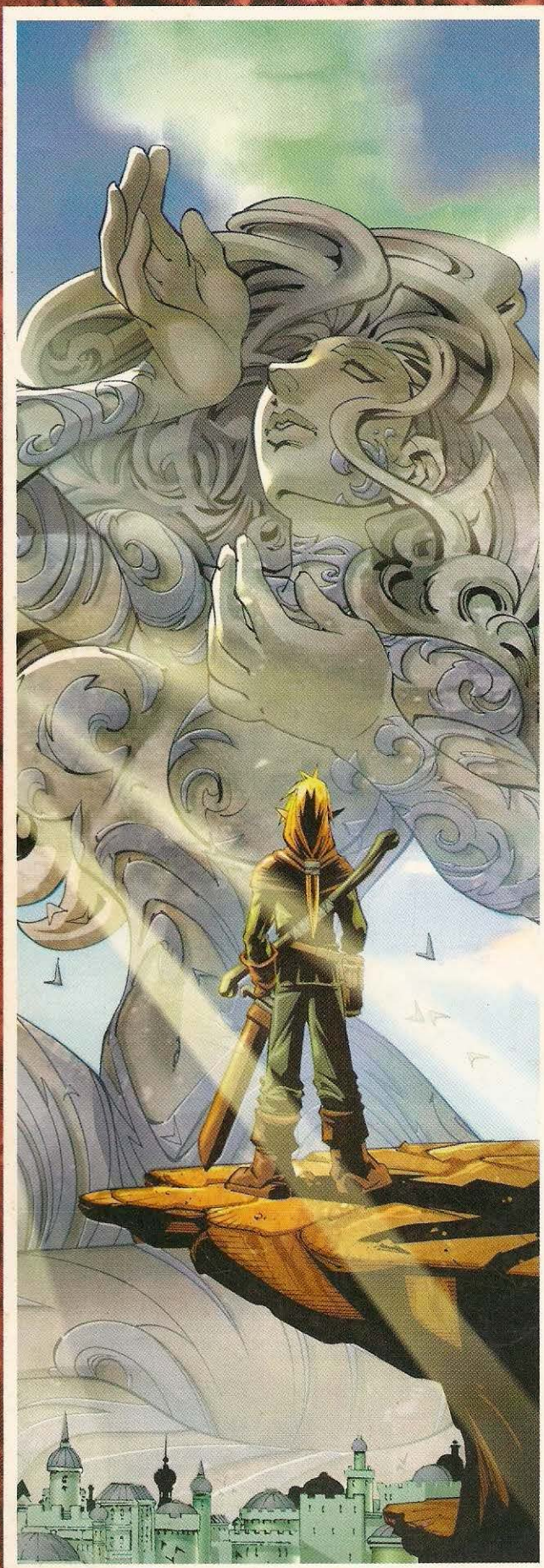
Todo o conteúdo deste livro referente a informações descritivas não é considerado Open Game; e tudo referente a regras é considerado Open Game, sendo livre sua utilização em quaisquer outros produtos que sigam a Licença Aberta D20. É considerado material Open Game:

Introdução: as regras sobre a deusa Valkaria, seus clérigos e paladinos, e seus Poderes Concedidos; as Lágrimas de Valkaria; Hennd Kalamar.

Partes 1 a 10: todas as fichas de personagens e regras sobre itens mágicos, criaturas e magias (mas não seus nomes, históricos e mapas).

Apêndice: o modelo escolhido dos deuses; o Desbravador; a classe de prestígio Cavaleiro Libertador.

Os três livros básicos do melhor RPG do mundo!

(não, não AQUELES três livros básicos)

TORMENTA D20,
O REINADO D20 e
HOLY AVENGER D20.
Os livros que
levam você até Arton,
o maior mundo de
RPG criado no
Brasil, compatível
com o jogo
DUNGEONS & DRAGONS®

PROCURE NAS LIVRARIAS OU PEÇA PELOS FONES (11) 3051-5826 OU 3051-3295

Quem salvará a Deusa da Humanidade?

Valkaria, a Deusa da Ambição, foi transformada em uma estátua gigante. Em seu interior está o mais perigoso labirinto jamais pisado por mortais. Quando um grupo de heróis vencer esse labirinto, a deusa será livre novamente.

A Libertação de Valkaria é a mais ansiosamente aguardada aventura para o mundo de Tormenta, e também a maior aventura de RPG totalmente criada e publicada no Brasil.

Este livro inclui:

- Uma saga épica para 4 ou 5 personagens jogadores de 12º a 15º nível, que levará os heróis além do 20º nível.
- Tudo sobre a condenação de Valkaria, e os poderes especiais de sua estátua.
- Regras para clérigos e paladinos de Valkaria, com novos Poderes Concedidos.
- 20 Masmorras extensas, cada uma com seus próprios mapas, encontros aleatórios, e um poderoso Guardião.
- Mais de 30 adversários com históricos e estatísticas de jogo completos, incluindo monstros e vilões de nível épico.
- 2 Novos artefatos: as Lágrimas de Valkaria, e o Desbravador — a arma pessoal da deusa.
- O Cavaleiro Libertador, uma nova classe de prestígio.
- Regras atualizadas com a edição 3.5.

Para usar este livro você precisa ter o *Livro do Jogador*, o *Livro do Mestre* e o *Livro dos Monstros* do jogo *Dungeons & Dragons*©.

Impróprio para menores de 16 anos.